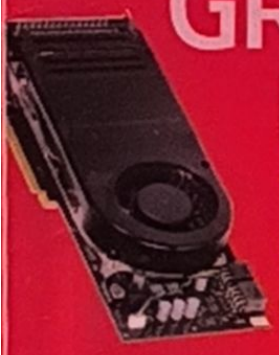
VSE KAR VAŠ PC POTREBUJE

PCFormat



NAJHITREJŠE GRAFIČNE KARTICE

Test trenutno najboljših kartic na svetu! Kako dobiti največ za denar?

NAJBOLJŠI ILUSTRATORJI V SLOVENIJI

Proglašamo zmagovalca...

NAJ IGRE 2006

Igre, ki so najbolj zaznamovale leto!

Roboti

Govoreče konzerve v vaši dnevni sobi

PREIZKUSILI SMO

Windows Vista

Končno smo dobili nov operacijski sistem, ki naj bi zamenjal Windows XP. Za vas smo ga dodobra preizkusili in ocenili. Preberite izčrpen opis

27 STRANI O IGRAH

Warhammer: Mark of Chaos
Rainbow Six: Vegas
Flight Simulator X
UT 2007
Left for Dead
Oblivion: Knights of the Nine
RACE

Poštnina plačana pri pošti 2102

» 6 PACK ČUKUR PIŠE KOLUMNO ZA PCFORMAT
» NAVIJANJE CORE 2 DUO » PREDELAJTE SI PC

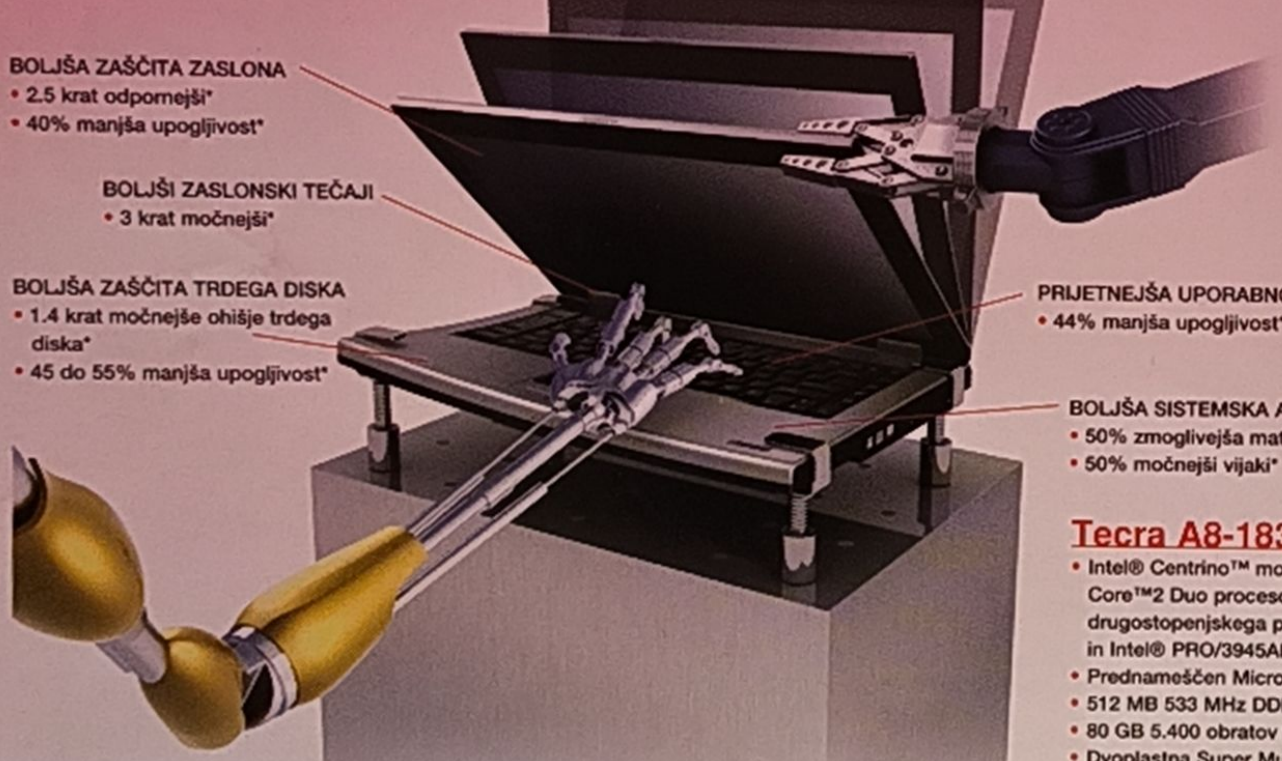
JANUAR 2007 / 59 / 5,99€ / 1.435,44 SIT
9 771580 819009

Toshiba priporoča
Windows® XP Professional.

S še tako hitrim življenjskim tempom ne boste dosegli meje vzdržljivosti nove Tecre A8.

intel Centrino Duo
Dual-core. Do more.

TECRA A8. Kvaliteta – najpomembnejša za brezskrbno mobilnost. Napredna funkcionalnost Toshiba EasyGuard sistema omogoča notesniku profesionalnost, neprimerljivo zanesljivost in produktivnost.



BOLJŠA ZAŠČITA ZASLONA
- 2.5 krat odpornejši*
- 40% manjša upogljivost*

BOLJŠI ZASLONSKI TEČAJI
- 3 krat močnejši*

BOLJŠA ZAŠČITA TRDEGA DISKA
- 1.4 krat močnejše ohišje trdega diska*
- 45 do 55% manjša upogljivost*

PRIJETNEJŠA UPORABNOST TIPKOVNICE
- 44% manjša upogljivost*

BOLJŠA SISTEMSKA ARHITEKTURA
- 50% zmoglivejša matična plošča*
- 50% močnejši vijaki*

ToshibaEasyGuard
CarefreeMobileComputing

Tecra A8-183

- Intel® Centrino™ mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™2 Duo procesor T5500 (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugostopenjskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express in Intel® PRO/3945ABG brezžična povezava
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Pro
- 512 MB 533 MHz DDR2 RAM (razširljiv do 4 GB)
- 80 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" WXGA TFT barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 10/100/1000 LAN, Bluetooth
- Čitalec SD kartic, priključek za razširitveno enoto, avtonomija: 4 ure
- Napredna zaščita notesnika Toshiba EasyGuard
- 36 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Cena: **1.150,00 EUR** brez DDV
(1.380 EUR z DDV, 330.703,20 SIT)

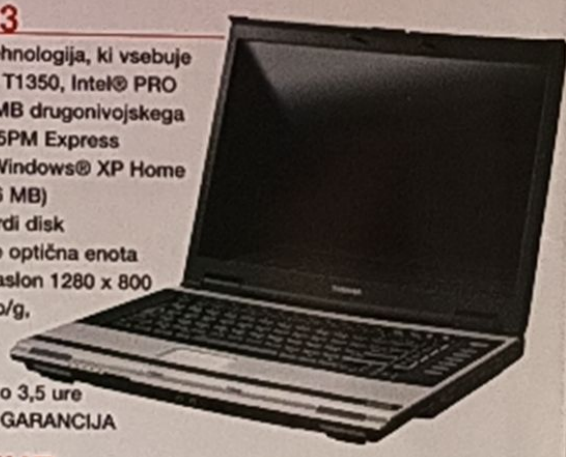
Satellite M100-164

- Intel® Centrino® Duo mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Duo procesor T2300, Intel® PRO (1.66 GHz, 667 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945GM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- Tipkovnica odporna proti politju
- 512 MB DDR2 RAM (razširljiv do 4096 MB)
- 60 GB 5.400 obratov Serial ATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 14.1" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11 a/b/g
- Toshiba Bass Enhanced zvočni sistem s SRS® TruSurround XT™ System in SRS® WOW, avtonomija do 4.1 ure
- 4xUSB, mikrofon, slušalke, S-video, zunanji monitor, 5 v 1 medijska reža
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA

Akcijska cena Satellite M100-164: **910,00 EUR** brez DDV
(1.092 EUR z DDV, 261.686,88 SIT)
Akcijska cena Satellite M100-165: **1.040,00 EUR** brez DDV
(1.248 EUR z DDV, 299.070,72 SIT)

Satellite A110-293

- Intel® Centrino® mobilna tehnologija, ki vsebuje Intel® Core™ Solo procesor T1350, Intel® PRO (1.86 GHz, 533 MHz FSB, 2 MB drugonivojskega predpomnilnika) in Intel® 945PM Express
- Prednameščen Microsoft® Windows® XP Home
- 512 MB DDR2 RAM (do 4096 MB)
- 80 GB 5.400 obratov SATA trdi disk
- Dvoplastna Super Multi drive optična enota
- 15.4" TFT TrueBrite barvni zaslon 1280 x 800
- WiFi brezžični LAN 802.11a/b/g, 6 v 1 medijska reža
- Toshiba Bass Enhanced Sound System, avtonomija do 3,5 ure
- 12 mesecev MEDNARODNA GARANCIJA



Akcijska cena: **775,00 EUR** brez DDV
(930,00 EUR z DDV, 222.865,20 SIT)

*Zaščita tipkovnice pred politjem s tekočino omogoča, da boste nekaj minut po politju tipkovnica, vaše podatke lahko varno shranili in vgasnili prenosnik. Zaščita pred tresljaji omogoča zaščito prenosnika ob večjih udarcih in ključnih komponent prenosnika ob tresljajih.

www.inea.si/toshiba

INEA

TOSHIBA

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, 5138 139, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

Lexmarkova nova E serija tiskalnikov

A4 laserski tiskalnik

vgrajen obračalnik / duplex

hitrost: 28 - 33 str/min črno-belo

čas izpisa 1 strani: do 6,5 sekund

...

...

E250d	**cena: 60.360 SIT / 251,9 EUR**
E250dn	**cena: 75.720 SIT / 316,0 EUR**
E350d	**cena: 100.680 SIT / 420,1 EUR**
E352dn	**cena: 124.680 SIT / 520,3 EUR**
E450dn	**cena: 152.520 SIT / 636,5 EUR**

LEXMARK™

www.**lexmark**.si
www.**alterna-i**.si

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana,
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, **SERVIS:** t. 01 5202 768

ALTERNA
INTERTRADE

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF59 Januar 2007

Vklop

Novice 8

Pisma bralcev 13

Opremljeni 14

Teme

Ilustrator leta 18
Ogledali smo si vaše prispavke za natečaj in izbrali naj ilustratorja leta 2006

Domači roboti 24
Ste kdaj želeli svoj PC predelati v R2D2? Zdaj je to celo mogoče...

Leto v igrah 28
Ogledali smo najboljše in najslabše igre celega leta 2006

TV v žepu 34
Leta 2007 lahko prav vsi postanemo televizijske zvezde

Navijanje Core 2 38
Kako smo neverjetno navili najcenejši Core 2 Duo

Delavnice

Predelava stanovanja 92
Če se lotevate preurejanja, poglejte sem

Radio na PC-ju 94
Najboljša glasba na ukaz

Posebne voščilnice 95
Pokazali vam bomo, kako narediti vtis

Gonilniki brez muke 96
Spravite jih v red in jih hitro namestite

Čist računalnik 97
Očistite navlako iz svojega sistema

Pospravljene datoteke 82
Enostavna in učinkovita defragmentacija

Spletna fuzija 99
Do spletne strani na smešno lahek način

Namestitev po meri 100
Naj se Windows namesti, kot vi želite

Vodiči

Vrhunci razvoja 104

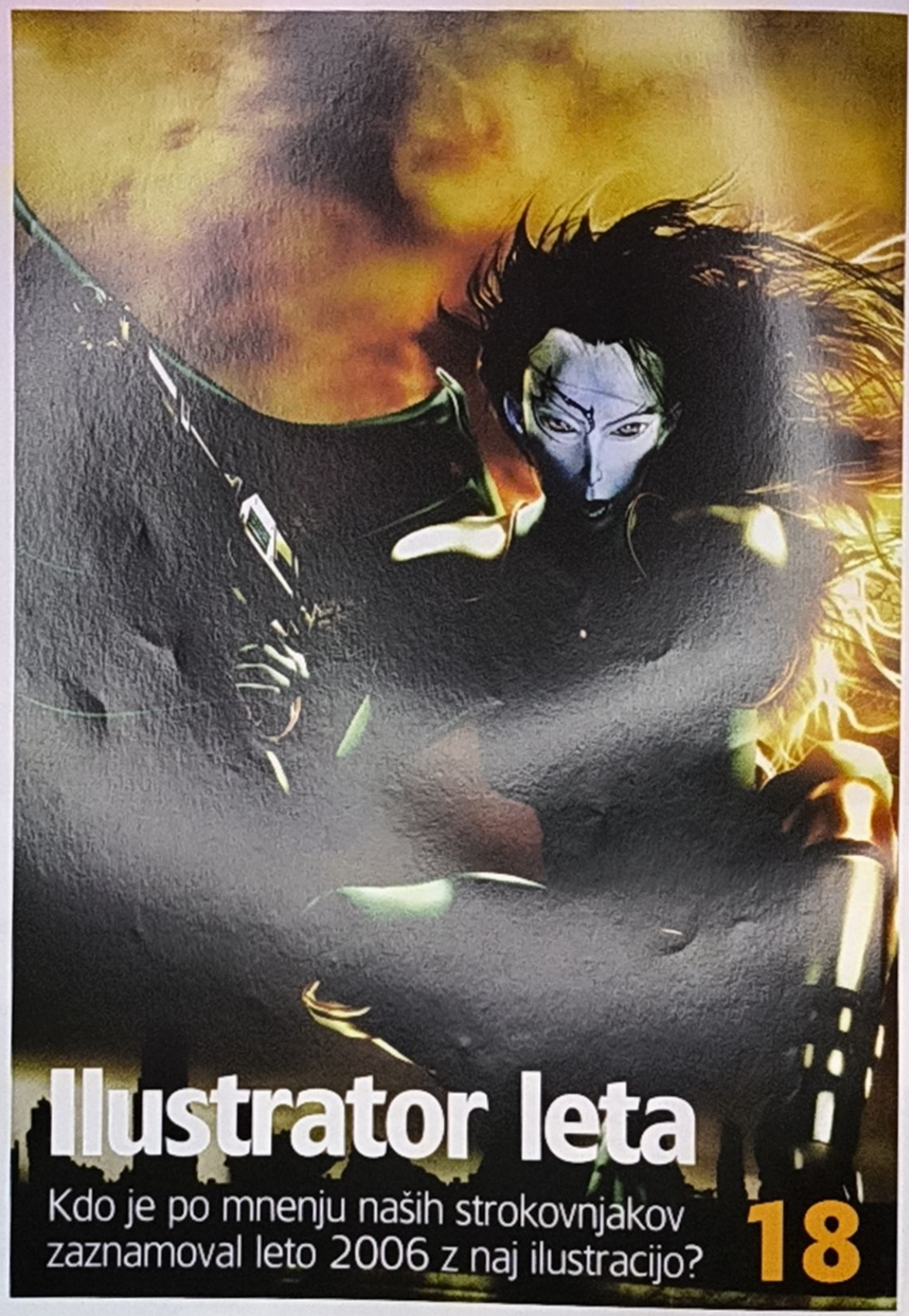
Vprašajte Gregorja 106

Odklop

DVD kotiček 111

Spletne strani 112

Bobi Digital 114

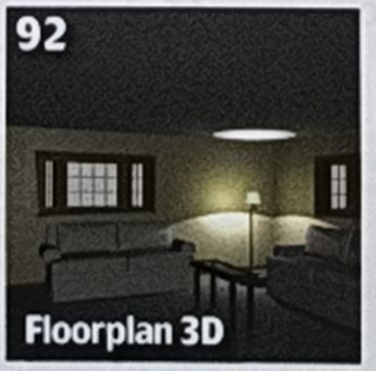


Ilustrator leta

Kdo je po mnenju naših strokovnjakov zaznamoval leto 2006 z naj ilustracijo? **18**

52 nForce 680i

Novi nabor za Core 2 Duo je priromal v naše uredništvo in nam odpihnil možgane



NAROČITE SE!

Ne dovolite, da bi imeli drugi PCFormat pred vami!

MODRA ŠTEVILKA
• 080 23 13

str. 101

Vsebina revije

Soočeni

44 Supertest
12 grafičnih kartic nove in malce manj nove generacije na rigoroznem testu

56 Osnovne plošče
Intelovi novi procesorji zahtevajo nove osnovne plošče – predstavljamo vam izbiro

Strojna oprema

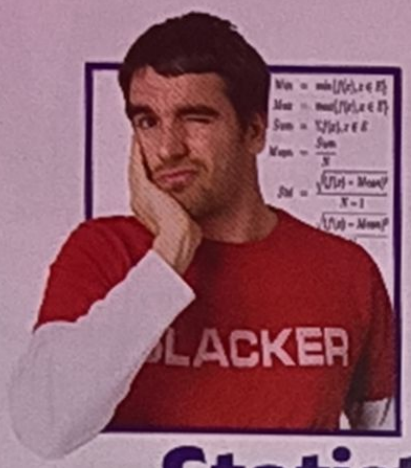
52 EVGA nForce 680i
53 Gigabyte W551N
53 Olympus E-400
54 Asus P5N32-SLI Premium
54 Pro Shock Mini Wireless
54 D-Link DCS-2120 Wireless Internet Camera
55 Creative Zen V Plus

Programska oprema

58 Windows Vista
61 F-Secure Mobile Antivirus/Mobile Security
61 F-Secure Internet Security 2007

Igre

64 Igre prihajajo
68 Za kulisami: Valve
72 Warhammer: Mark of Chaos
74 RACE
76 Open Season
76 Stronghold Legends
77 Heroes of Annihilated Empires
78 ArchLord
78 Anno 1701
79 BFME2: The Rise of the Witch King
80 Rainbow 6: Vegas
82 Dawn of War: Dark Crusade
82 Age of Empires 3: The Warchiefs
83 Oblivion: Knights of the Nine
84 Flight Simulator X
86 IL2 Sturmovik: 1946
87 Naprej v preteklost
88 Pogled nazaj



Statistika

Kakorkoli lažniva že teta Statistika je, brez nje preprosto ne gre. Kako bi drugače lahko vedeli, da se 6% izgubljenih daljinskih krmilnikov najde v hladilniku, da 45% Američanov ne ve, da je tudi naše Sonce zvezda, da imajo tri najbogatejše družine na svetu več bogastva kot znaša skupno "bogastvo" 48 najrevnejših držav sveta, da v Angliji vsak četrti krompir zaključi svojo kariero kot pomfri in da je možnost, da boste dobili četverčke 0,0000014%?

Resda večkrat pljunem kak stavek na papir brez kakršnegakoli globalnega načrta, ampak tokrat je stvar drugačna. Tudi v našem uredništvu smo namreč zadnjih nekaj mesecev na veliko premlevali statistične podatke, ki smo jih dobili iz ankete, vezane na *PCFormat*, ki ste nam jo lahko poslali pred tremi, štirimi meseci. Ste mislili, da smo prispelo goro izpolnjenih anket sežgali in nad njo zavrteli odojka? Nak, ne bo držalo. Ko smo rekli, da nam boste s povratnimi informacijami pomagali oblikovati revijo, smo mislili čisto resno. Naslednji mesec približno tak čas boste namreč v roke dobili prenovljen *PCFormat*. Uvedli bomo nekatere nove rubrike, nadgradili nekatere stare, vse skupaj pa zavili v še lepšo zunanjo podobo in vam vsak mesec servirali še toplo. Teoretično naj bi vam bila nova revija bolj všeč, trdno pa sem prepričan, da se bo za vašim očem zelo všečno izkazala tudi v praksi. Če želite prst pomočiti v nov *PCFormat* in ga okusiti z lastnimi brbončicami že ta trenutek, skočite na stran 102, kjer vas čaka kratka predstavitev naslednje številke.

Pa še kanček statističnih podatkov, vezanih na *PCFormat*, ki vas bodo morda zanimali: najbolj brana rubrika so mali testi strojne opreme, 94,05% vas uporablja operacijski sistem Windows XP, v povprečju ima vaš računalnik 811MB pomnilnika, nasveti Gregorja Miraza so četrto najbolj brana rubrika v reviji, 61,31% si vas lasti digitalni fotoaparat in 19,64% med vami uporablja internet za "odraslo zabavo". Če bi bila anketa anonimna, bi ta odstotek verjetno drastično poskočil.

Verjamem, da boste zadovoljni s tem, kar boste videli naslednji mesec. Ampak, hudiča, tudi *PCFormat*, ki je pred vami, sploh ni slab. Pravzaprav je naravnost odličen. Preizkusili smo najbolj vroče grafične kartice na trgu, navijali Core 2 Duo, v kremplje dobili sistem Windows Vista, preigrali *Rainbow 6: Vegas* ter *Flight simulator X* ter narisali nove načrte uredništva s programom *Floorplan 3D*. Ni druge, južna stena pisarne mora past.

ALJOŠA HANCMAN
Urednik
aljosa.hancman@videotop.si

Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIĆ
Zaključevanje priloženega DVD-ja, je bilo ta mesec podobno trilerju v režiji velikega Alfreda. Ravnajte z diskom spoštljivo.

DAMIJAN GRADEČAK
Ugotovili smo, da ima rad sladice. Z grozo smo opazovali, kako so izginjale v njegovem žrelu, dokler nismo ostali vsi brez njih.

BRANE SMODIČ
"Izkazal" se je v vlogi navigatorja. Preden nas je pripeljal do prave restavracije, je našel dve čisto napačni in en zelo javni WC.

ALEŠ FRAS
V primerjavi s poglavarjem sosednjega uredništva (revija DK) je z zaključne zabave uredništva prišel v odličnem stanju. A kdo ni?

MANJA ROJKO
Na novem delovnem mestu se je znašla tako hitro, da sumimo, da prihaja v pisarno ob večerih in zagreto trenira.

PCFormat

Stopite v stik ...

info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 33 00 Fax: 02 330 33 11

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednica diska Barbara Banović
Grafični urednik Damijan Gradečak
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Brane Smodič, Aleš Fras, Damijan Gradečak

Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Aleš Fras, Kieron Gillen, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Boštjan Krajnc, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Gregor Mraz, Andrej Potočnik, Andrej Sekavčnik, Simon Šarlah, Borut Šmuc, Jelena Varda, Luis Villazon

Ilustracije Brane Smodič
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk: Tiskarna Meić, General Media, Zagreb
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Manja Rojko
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 2, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik revij s področja računalništva, najnovejših tehnologij in zabave. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Bravo, Digitalna Kamera, GameZone in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net, www.gamezone.si, www.bravoslo.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po splošni 20% stopnji, ki jo VideoToP odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat

Na vašem DVD-ju

Celotni programi

Driver Genius Pro 2005

Profesionalno orodje za upravljanje z gonilniki, v katerega je vključeno tudi orodje za diagnostiko strojne opreme.

FloorPlan 3D 8.0

Če načrtujete predelavo stanovanja ali če gradite hišo, boste v programu *FloorPlan 3D* našli kopico idej za urejanje doma.

Holiday & Events Designer 5.0

Edini program, ki ga boste potrebovali za oblikovanje lastnih voščilnic za družino in prijatelje. Voščilnice, vabila, pisma in letake lahko enostavno ustvarite v le nekaj minutah.

NetObjects Fusion 8

Odličen program za oblikovanje spletnih strani, v katerem lahko že med delom vidite, kakšen bo končni rezultat.

nLite

nLite je orodje za trajno odstranjevanje komponent Windows in pripravo namestitve Windows.

RadioTracker 3.0

Za poslušanje internetnega radia, snemanje glasbe in iskanje podatkov o shranjenih pesmih.

Smart PC 3.0

Program popravi trdovratne napake in počisti smeti, ki zasedajo prostor na disku, tako da bo vaš računalnik deloval bolj zanesljivo.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku, in storili bomo vse, da ugodimo vašim željam.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 33 02.

Preizkusni programi

7-Zip Orodje za stiskanje datotek zelo različnih formatov
Blender Odličen programski paket za ustvarjanje 3D grafike
Flash Slide Show Maker Ustvarite fotoalbum v Flashu
DAEMON Tools Emulator navideznih optičnih pogonov
Diagram Designer Program za risanje različnih diagramov
Evolution Vsestranski odjemalec za pošto/koledar/opomnik
Instant Media Glejte različne oddaje v živo prek interneta
MiniApps Odlična zbirka kar 40 izjemno uporabnih orodij
Nero 7 Premium Najbolj priljubljen zapisovalec medijev
StudioLine Photo Basic Organizirajte svoje fotografije

Igre

GoonZu Online Popolnoma brezplačna igra zvrsti MMORPG
Gothic 3 Dolgo pričakovan tretji del priljubljene serije je tu!
Left Behind - Eternal Forces Svojevrstna strateška igra
RoboBlitz Zabavna akcijska igra, ki bo izmučila vaše možgane
War Front - Turning Point Multiplayer Strateška igra
Warhammer: Mark of Chaos Strategija epskih razsežnosti

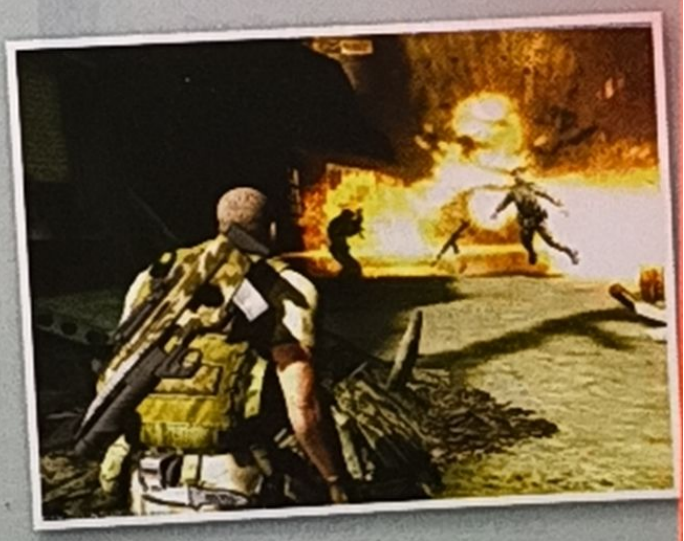
Dodatki in modi

BF1942: Battlefield 40k, HL2: SMOD Tactical, Oblivion: Altessian Trial Grounds, Oblivion: Ayleid Meteoric Iron Weapons, Oblivion: Dremora Companion, Oblivion: Oddbasket Glass Weapons...

Od blizu

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Veteran Sam Fisher se vrača. Tokrat je pred njim najnevarnejši izziv v njegovi karieri. Da bi lahko ustavil skupino neusmiljenih teroristov, se mora vtihotapiti v njihove vrste in jih uničiti v samem jedru. Prvič se boste znašli pred dilemami v življenju dvojnega agenta, ki vam bodo ježile dlake...



In še veliko več!

Vklop

Mesec v številkah

7 mrd

Število dolarjev, ki bi jih lahko prihranili, sodeč po izračunih bloggerja Travisa Dauba, če bi Microsoft nadgradil Windows tako, da bi PC postavil v stanje mirovanja za 12 ur na dan.

12 mio

Število iPhonov, ki jih je Apple naročil. Na voljo naj bi bili že letos, iPhone pa naj bi združeval lastnosti telefona in iPoda.

20.000

Število tolarjev, ki jih je uporabnik Linuxa dobil od Della, ko ni želel klikniti, da se strinja z licenčno pogodbo za prednameščeno različico Windows XP.

20

Temperatura v stopinjah Celzija, na katero bi menda lahko zvišali temperaturo kvadratnega kilometra na Marsu. Pojma nimamo, kako bi jim naj to uspelo.

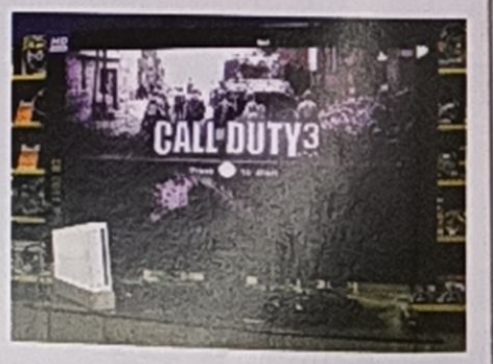
4

Čas v sekundah, v katerem se mora naložiti nakupovalna stran, preden stranka pobegne kam drugam. Nam se zdi bolje čakati, da se odpre spletna stran, kot stati na avtobusni postaji.

Predstavitev Nintenda Wii v BigBangu

Če ste količkaj sledili dogodkom v svetu konzol, vam je že znano dejstvo, da je Nintendo v petek, 8. decembra, splavil popolnoma novo konzolo Wii. Prikupno belo konzolo smo imeli možnost preizkusiti tudi mi, in sicer v Ljubljanskem Bigbangu Mega.

Konzola je izšla isti dan kot je bil predviden izid za Evropo – za kar gre čestitati zastopniku za Nintendo v Sloveniji. Na predstavitvi smo krčevito suvali zrak ob Wii Sports in bentili nad preveliko občutljivostjo krmilnika v *Call of Duty 3*. Kakorkoli že, konzola se je prodajala kot vroče žemljice – v bistvu tako dobro, da bi Nintendu zavidal vsak pek – vseh stotero je bilo razprodanih v pičlih treh urah, za piko na i pa je poskrbel *Call of Duty 3*, ki je bil razprodan v istem dopoldnevu. Nintendo s svojo enostavno uporabo in fizičnim sodelovanjem v igrah cilja na večinsko populacijo, kar mu je tudi uspelo – preizkušali so ga mladi in stari (dobesedno – najmlajši igralec je štel štiri leta, najstarejši pa že blizu osemdesetih), kar potrjuje namige, da je Wii najboljši način, kako okužiti celotno družino z igranjem iger. Vsi reveži, ki si v petek niso uspeli zagotoviti svoje konzole, naj si obrišejo gorke solze, kajti BigBang obljublja nove zaloge januarja naslednje leto.

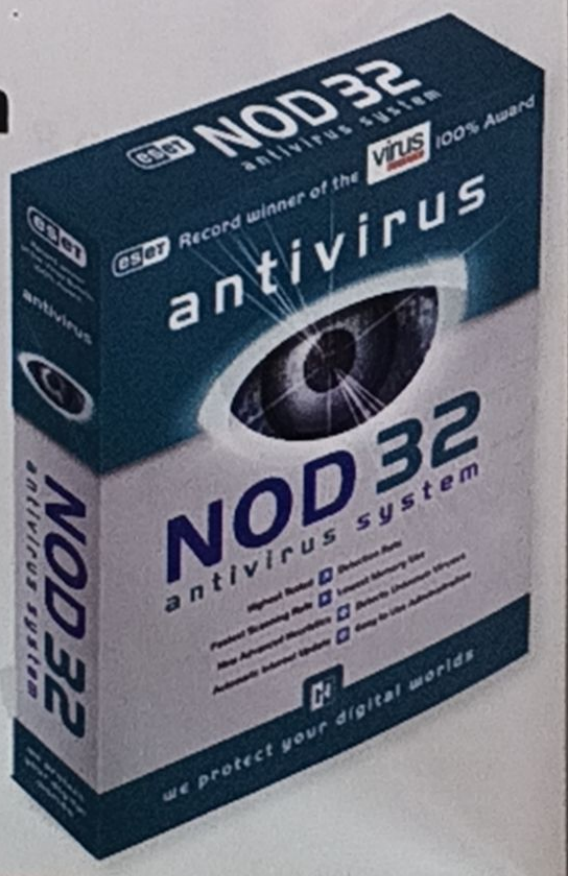


NOD32 najboljši protivirusni program leta 2006

Neodvisna organizacija za primerjanje protivirusnih izdelkov AV-Comparatives (**www.av-comparatives.org**) je na podlagi serije testiranj od februarja do novembra 2006 razglasila *NOD32 Antivirus* za najboljšo protivirusno rešitev leta 2006. Svojo odličnost je *NOD32* dokazal zlasti na področju proaktivnega hevrističnega zaznavanja in hitrosti pregledovanja.

Obenem je *NOD32* prejel že 41. nagrado organizacije Virus Bulletin (**www.virusbtn.com**) za 100% zaznavanje, in tako še naprej trdno drži prednost pred vsemi konkurenčnimi protivirusnimi izdelki, saj je na testiranjih že osem let trdno v vodstvu na področju zaznavanja virusov.

Vse informacije o *NOD32 Antivirusu* so na voljo na **www.nod32.si**.



DEATHMATCH

Kdo bo zmagal v dvoboju med likom v igri in dejansko osebnostjo? Fanta, pripravita se...

Kdo?	**Duke Nukem** Mojster težkega orožja/čevljev in najbolj popularni šovinist igričarskega sveta	**Jason Donovan** Dvonogi blondinec, ki se je proslavil z avstralsko serijo *Neighbours* in serijo pop uspešnic
Število izdanih pogojno poslušljivih albumov	En (1999 – *Music To Score By*) **1**	Nič... niti enega **0**
Zloraba drog	Poštena zloraba steroidov **1**	Poštena zasvojenost s kokainom (menda je zdaj čist) **1**
Poljubi s Kylie Minogue	Nič, je pa pogosto plesal s striptizetami **0**	Več kot si jih je zaslužil **1**
Iztrebljene nezemeljske rase	Dve, v *Duke Nukem II* in *Duke Nukem 3D*. Po bitki je ostalo bore malo **1**	Niti ene same **0**
Triumfalni povratek?	Dokler ne pride *Duke Nukem Forever*, od nas ne dobi točke **0**	Lahko bi rekli, da je uspel prilesti v javnost z *I'm A Celebrity...* naj mu bo **1**
Arzenal orožja	Žarki za krčenje, metalci leda in cevne bombe. In še eksplozivni kočnik iz *Duke Nukem II* **1**	Ne vemo, če njegova glasba šteje, res pa je, da lahko povzroči hudo emocionalno in psihično škodo **0**
Zmagovalec!	Duke Nukem zmaga v dvoboju blondincev z zavidljivimi štirimi točkami od šestih. Bum! **4**	Donovan je bil blizu, ko je zmagal v kategoriji poljubljanja s Kylie, a je še vedno ZGUBA! **3**

ANALIZA NOVIC

Gates za predsednika

Zabavno je, da je to predlagala precej velika skupina Američanov, ki so že pošteno naveličani, da je religija stalno v političnem ospredju, ko je govora o vodenju njihove države.

Idejo je izvirno predstavil Scott Adams, stvarnik Dilberta, v svojem popularnem blogu. Zdaj obstaja cela spletna stran **www.billgatesforpresident.net**, ki postaja vse bolj popularna, tako da ima "kampanja" že zajetno skupino podpornikov. Doslej se Gates še ni vključil v debato s kakšnim komentarjem. V bistvu dvomimo, da sploh ve za to. Če vas zanima, vam lahko povemo, da je celotno debato podžgal blog, provokativno naslovljen Ateisti: novi homoseksualci, preberete pa ga lahko na **tinyurl.com/v327t**.

Sicer si ne znamo predstavljati, da bi Bill Gates kdaj svoj notesnik priklopil v Ovalni pisarni, a je kar nekaj razlogov, zakaj se nam zdi ideja izjemno privlačna. Bill bi namreč lahko celotno kampanjo brez težav financiral iz lastnega žepa, do zdaj pa je že večkrat dokazal, da se ne brani deleža svojega ogromnega bogastva deliti s tistimi, ki nimajo takšne sreče. Zabavna informacija pa je, da spletna stran s celotno kampanjo teče v Linuxu.

Bill Gates – izbranec ljudstva in bodoči voditelj sveta.

STE KAJ ZGREŠILI?

Dohajanje novic

Za božični čas je vlada ZDA poostrila ukrepe za boj proti terorizmu in sankcionirala Severno Korejo. Tokrat pa se ni odločila za kaznovanje ljudi, temveč za klofuto samemu Kimu Jongu Ilu. ZDA je namreč prepovedala izvoz iPodov, ur Rolex, Segwayev, motorjev Harley Davidson in plazmatskih televizorjev. To bo zavaljenega ljubitelja nuklearnega orožja vsekakor spravilo na kolena...

FA Premier League in UEFA sta na bojnem pohodu proti omrežjem P2P, ki brezplačno oddajajo njihove tekme. Večina tekem med največjimi ekipami je na voljo prek spletnih strani, na katerih so povezave do posameznih iger, ki se običajno predvajajo na kitajskih športnih kanalih. Potrebno je le sneti brezplačni program za pretočni video prek P2P, in že lahko uživate v nogobrcu.

Neverjetno popularni YouTube bo pristal tudi v žepih šoloobvezne mularije po vsem svetu. Verizon je z YouTube namreč podpisal pogodbo, s katero bodo domet strani za izmenjavo videa razširili na mobilne telefone. Ta ponudba pa ne bo zastonj, saj Verizon zahteva, da mesečno izpljunete okoli 15 evrov za gledanje omejene izbire video posnetkov, kar je smešno, glede na to, da lahko iste posnetke brezplačno vidite na internetu. Močno dvomimo, da se bo storitev pošteno prijela na mobilnih telefonih.

Dvomljiva ideja meseca prihaja iz Indije, avtor pa je oblikovalec Sainul Abideen, ki je menda odkril način, na katerega je mogoče na list papirja A4 straniti 256GB podatkov. Po njegovi metodi je podatke mogoče shraniti kot barvne oblike, prebrati pa jih zna poseben skener. Sainul je že šifriral za 432 strani dokumentov na 13 kvadratnih centimetrov papirja. Saj smo vam rekli, da je dvomljivo.

Če vas slučajno zanima, kako naj zapravite tista dva tisočaka evrov, ki ste jih dobili od bogate stare tete, vam predlagamo, da si omislite tipkovnico Optimus 103. Ta tipkovnica z zaslončki OLED namesto tipk vas bo olajšala za 1.800 evrov, čeprav so proizvajalci barvne zaslončke zamenjali s črno-belimi, da bi lahko znižali ceno. Pa veselo tipkanje!

METANJE KOCK

CIRCULAR TETRIS

widgets.opera.com

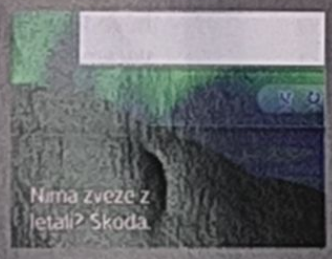
Iščete razlog, da bi *Firefox* zamenjali z *Opero*? Ta enostavni widget bi lahko bil prava stvar za vas.

Vemo, da koncept ni ravno izviren, a ta 3D vrteči se *Tetris* je zares fantastičen!

PLONKCI

AERO GLASS

Aero? Najboljše stvari v zgodovini so imele Aero v imenu. Aerobika, aeroplani, barvice Aero... Ali bo operacijski sistem Vista tudi ena najboljših stvari vseh časov?



No... v tem primeru je Aero samo ime za prosojne nove naslovne vrstice oken v Windows Vista. S temi okni lahko uganjate najrazličnejše vragolije, kot je na primer zamegljen pogled na spodaj ležeče naslovne vrstice. **Ooh, ooh to zveni odlično...**

Saj ni slabo. Na pogled je že lepo in gre tudi za prvi vmesnik v Windows, ki bo dejansko izkoristil najnovejše grafične kartice, ki jih tako veselo tlačimo v naše računalnike. Vsekakor je veliko privlačnejši od grozne modre in oranžne v Windows XP. Ko je XP prišel na trg, nam je očitno želel olupiti rožence in jih vreči v koš (po možnosti skozi miniaturno mrežico za košarko). Trpeli smo, dokler nismo odkrili, da obstaja znatno bolj znosna srebrna tema. Teh težav v Visti ne bo, saj vam ob barvni shemi ne bo šlo na bruhanje, ker je preprosto ni.

KAJ IŠČEMO SLOVENCI?

Ali kako potešimo radovednost na Najdi.si

Leto 2006 je minilo v iskanju prav pestre palete stvari. Slovence očitno najbolj zanimajo igre, takoj za njimi pa vreme, telefonski imenik, seks, zavod za zaposlovanje in horoskopi. Med Slovenkami je najbolj iskana Nina Osenar, med moškimi pa Ronaldinho. Na glasbenem področju so lovoriko najbolj iskanih odnesli Atomik Harmonik, med igralci pa Angelina Jolie in Brad Pitt. Zanimivo pa je, da nas med politiki očitno najbolj zanimata Janez Drnovšek in Josip Broz Tito.

GLAS RAZUMA

"Ubij vse žužke in pajke! To je ukaz, ti cepec!"

PCFormat ima vohuna. Človeka, ki je zagozden v najbolj temnih predelih igričarske industrije. Človeka, ki je tako neznosno paranoičen zaradi igranja podpovprečnih predelav za Xbox, da nam sploh ne dovoli prijeti ploščka v roko. To so njegova razmišljanja...

Dame in gospodje, priznam, da sem popoln strahopetec in arahnofob. To priznam. V svetu igre *Broken Sword 2* so bile tri stvari, ki sem jih sovražil na pajkih: njihov videz, način premikanja in dejstvo, da živijo na istem planetu kot jaz. Prestrašili so me kot nobena druga stvar do takrat, razen morda Gregorja in njegove mesojede činčile, kar pa ni ravno okusna tema za začetek revije, zato bom raje nadaljeval.

Arahnofobija je bizarna motnja za ljubitelja iger. Saj vem, da pajki niso resnični in da jih lahko brez težav pobijem. Kljub temu dejstvu pa ne morem preprečiti, da mi pogled na ta osemnoga bitja ne bi pritisnil na moje avtistične gumbe, tako da se prav vsakič tresem kot šiba na vodi, dokler gospod Možgani ne prevzame krmila. Zaradi tarantel ne morem igrati *Resident Evil*, v *Dark Messiah of Might and Magic* pa komaj preživim prvega gigantskega pajka.

Čudno pa je, da nimam prav nobenih težav z robotskimi pajki v igrah, kot je *Deus Ex*. Kakšna je razlika? Pojma nimam. V *System Shock 2* je osnovni namen nezemeljskih pajkov, da vas na smrt prestrašijo. V bistvu je častno, če ob pogledu nanje začnete kričati kot petletna smrklja. Te časti sicer ni ravno veliko, a vsaj obstaja, na tej točki v mojem življenju pa sem pripravljen sprejeti vsako ponujeno drobtinico.

Vsekakor skakanje ob robotskih pajkih ni isto kot da nehaš igrati King Konga po nenadnem pogledu na enega samega pajka preveč ali na smrtni strah ob še eni igri, ki že v samem vodiču predstavi kot kravo veliko pošast z osmimi nogami, ki prav gotovo prihaja iz menažerije samega Belcebuba. Hvala, *Lands of Lore 3*! Hvala, *Arx Fatalis*! Hvala, praktično vsak presneti RPG, ki je bil kdaj ustvarjen!

Zato se mi zdi še posebej ironično, da je *System Shock 2* edina igra, ki jo poznam, v kateri so ljudje enako strastno sovražili pajke kot jaz, da so naredili popravke, s katerimi so jih izločili iz igre. Zato je v mojem dnevniku ta igra zapisana kot Najboljša igra vseh časov. Če kak razvijalec slučajno posluša: prepričan sem, da bi se lahko dogovorili za kakšnih 5% višjo oceno, če bi se možnost brisanja pajkov pojavila v glavnem zaslonu novih iger. Valve? Bi radi prebili čarobno mejo 100%? Pokličite me, pa se bomo pogovorili.*

(* Ponudba ne velja, če igre ne opisuje arahnofob. Popravek za izločanje pajkov mora pokrivati tudi pajkom podobne nezemljane, mutantske pajke in šestnoge pajke. Edini izjemi sta *Spider Jerusalem* in *Spider Johnson*.)

"V bistvu je častno, če ob pogledu na pajke začnete kričati kot petletna smrklja. Časti ni veliko, a obstaja"

NOVA IZDAJA

HEKERSKI VDORI IN ZAŠČITA

Decembra je pri založbi Pasadena izšla nova, razširjena izdaja knjige Tomaža Bratuše (avtorja naše priljubljene rubrike *V mreži hekerjev*) *Hekerski vdori in zaščita*. Knjiga je nastala na podlagi Tomaževih izkušenj pri izvajanju varnostnih testiranj računalniških omrežij, strežnikov in spletnih aplikacij, s čimer se tudi profesionalno ukvarja. Knjiga opisuje specifično področje informacijske varnosti, ki mu v angleščini pravijo "penetration testing" (testiranje vdorov) oz. "vulnerability assessment" (ocenjevanje ranljivosti). Takšna testiranja se v Sloveniji trenutno uporabljajo le redka podjetja, kar je gotovo eden od razlogov, da je varovanje podatkov na zelo nizki ravni.

V knjigi avtor prikazuje praktične primere vdorov v slabo varovane spletne aplikacije, med katerimi so tudi spletne trgovine. V takšnih trgovinah se običajno poleg ostalih podatkov zbirajo tudi podatki o kupcih in njihovih kreditnih oz. plačilnih karticah. Vam je v zadnjem času z računa izginila večja vsota denarja? Eden od vzrokov (poleg potratne žene, seveda) je lahko tudi katera od pomanjkljivo varovanih spletnih trgovin, v kateri ste pred časom opravili nakup. Kako pa kaj varnost vašega domačega brezžičnega omrežja? Tudi to je lahko razlog za kopnenje prihrankov in še marsikaj drugega.

Knjigo smo v kremplje dobili malce prepozno, da bi jo lahko pošteno prebrali za opis v tej številki *PCFormata*, se bomo pa vsekakor potrudili in vam več o tem zanimivem branju.

IGRIČARSKA PSIHOLOGIJA S PROFESORJEM GREGORJEM PODALPSKIM

Ta mesec vam predstavljamo izjemno zanimivo študijo. Pred časom je mojo ordinacijo obiskala mlada gospodična, ki jo bomo imenovali Pacientka A, tožila pa je, da trpi za resno obliko Wrightovega sindroma.

Partner Pacientke A je naletel na njene majhne človečke v igri, imenovani *The Sims 2*. Ugotovil je, da ima celo ulico "hiš" z eno samo sobo, brez oken in vrat, v teh hišah pa so živela zelo osamljena in čisto nora bitja.

Seveda je partnerja zaskrbelo za njeno duševno stanje, zato je prijateljico zbasal v avto in jo odložil pred mojo ordinacijo, saj je vedel, da sem svetovno znan in največja avtoriteta na področju igričarske psihologije.

Po obsežni psihoanalizi sem odkril, da se je Pacientka A dobro razumela s svojimi starši in da je bila na splošno dobro prilagojena na življenje v družbi. Sadistične težnje so se pojavile samo takrat, ko je bila soočena z narisanimi liki, in takrat je bil njen Wrightov sindrom najbolj izražen. Super-ego Pacientke A je takrat prevzel nadzor nad igranjem *The Sims 2* in ji omogočil, da je vse svoje agresivne težnje izrazila v igri.

Pacientko A in njenega partnerja sem pomiril in jima zagotovil, da ni prav nobene nevarnosti. Partnerja pa sem tudi opozoril, da lahko dejstvo, da jo je zvezal in stlačil v prtljažnik, da jo je pripeljal v mojo ordinacijo, povzroči kastracijo.

WRIGHTOV SINDROM

Prepoznavanje simptomov tega sindroma je precej težavno. Če ne morete vohuniti za pacientom, medtem ko ta "igra" na računalniku, bodite pozorni na naslednje znake: prevelika želja za nadzorom, zazidava oken ali zaklepanje ljudi v majhne sobe. Zdaj veste in z znanjem je pol bitke že dobljene.

pinnacle
A division of Avid

BREZPLAČNO

Video delavnice z Rajkom Bizjakom na izdelkih Pinnacle

Delavnica
Video naš vsakdanji:

izvedeli boste, kaj ponuja današnja video tehnologija, nekaj o HDTV tehniki, dobili boste osnovne napotke za snemanje, in še mnogo več.

Vrednost delavnice:
9.900 sit / 41,31 €

Delavnica
Studio doma:

podrobneje bomo pogledali polprofesionalno ali »prosumer« tehnologijo, kaj ponujajo današnje HDV kamere, katere kamere so bolj primerne za določene situacije, dobili osnovne nasvete za montažo, in še mnogo več.

Vrednost delavnice:
19.900 sit / 83,04 €

Za kupce izbranih izdelkov Pinnacle je delavnica BREZPLAČNA

Več o delavnici in paketih si lahko preberete na:
www domex.si/pinnacle

Kič

Saj veste, da si ga želite

Crap Trumps

Zabavna izvedba ideje Top Trupms, v kateri lahko zamenjate najvišje hitrosti za ceno tehničnega pregleda ali za hitrost brisalcev.
12,10€ www.iwantoneofthose.com

T-Qualizer

Majica, ki se sveti v ritmu glasbe. Če si jo oblečete za obisk popularnega kluba in skačete v ritmu, vam zagotavljamo, da boste šli domov z vsaj dvanajstimi novimi prijatelji.
37,56€ www.thedoghouse.co.uk

2,4GHz Wireless Ultra Miniature Camera

Ustanovite lastno detektivsko agencijo s to majceno brezžično vohunsko kamero.
125,19€ www.eyetek.co.uk

Hobbzone Commander 2 + X-Pand Combat Module

S Combat Module lahko onemogočite krmilne naprave drugega plovila z istim modulom in resnično popestrite zračne bitke!
141,88€ www.modelsinmotion.co.uk

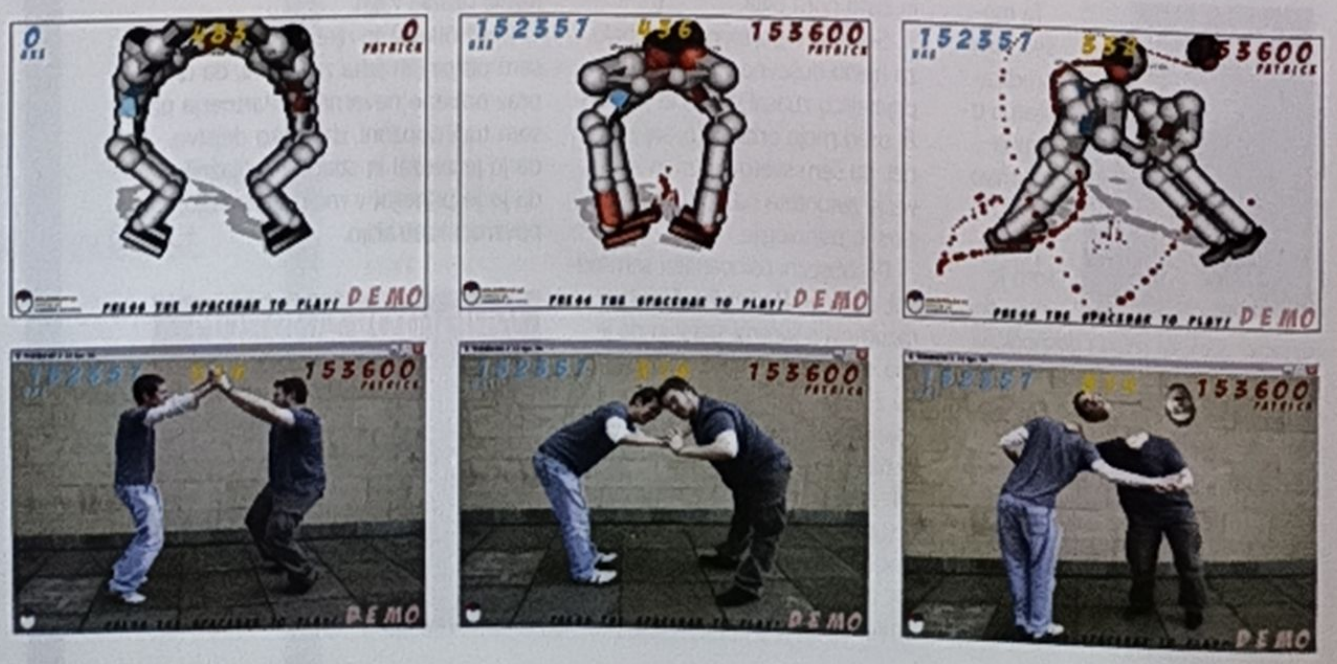
KAR TAKO, ZA ZABAVO...

Toribash

Scena: Naključen pretep
Ocena: 90% PCF57

Naša skladiščnika sta se odločila v živo odigrati igro, ki je bolj nasilna kot *Mortal Kombat*, v kateri lahko odtrgate ude nasprotniku in jih nato še pretepete z njihovo lastno roko.

Pred zmedenimi mimoidočimi se je pretep končal v pravem slogu *Toribasha*, torej s pomorom in popolnoma zgrešeno koordinacijo.



Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

CD ali ne CD...

Pišem vam v mojem imenu in bi vam rad sporočil, da se ne strinjam popolnoma z vašo odločitvijo, ki ste jo objavili v 56. številki *PCFormata*, da boste ukinili CD izdajo, ker so CD-ji že zastareli in da imate slabo vest pri odločanju, za katere programe boste prikrajšali kupce te izdaje in da boste ohranili le DVD izdajo.

S tem se popolnoma strinjam, vendar pa mislim, da je bil marsikateri bralec naročen na CD-izdajo, ker je bila cenejša in mu ni bilo toliko do vseh programov in demo iger, ki so bile na disku, temveč ga je bolj zanimala vsebina same revije (ki se mi zdi perfektna). Med njimi sem bil tudi jaz in zdaj, ko se ukinili CD izdajo, sem primoran kupovati, oz. se naročiti na nekoliko dražjo DVD-izdajo. Zanima pa me, če bi bila kakšna možnost, da bi poleg DVD izdaje izhajala tudi izdaja brez DVD-ja ali CD-ja, ki pa bi bila posledično nekoliko cenejša. Verjamem, da se z mano strinja še veliko drugih bralcev.
Jaka

PCF pravi... Diski so nujen sestavni del revije in ne znamo si predstavljati *PCFormata* brez njega, zato ne računaj to, lahko pa računaš na cenejši *PCFormat* z uvedbo evra.

Pomnilnik

Že kar nekaj časa prebiram vašo revijo in se mi zdi res SUPER, a do zdaj še nisem zasledil, da bi imeli kdaj kakšen test RAM-ov. Tam, kjer imate teste različne strojne opreme (npr: ohišja, napajalniki, konzole, diski, telefoni ...) ni nikoli testov RAM-ov. Meni osebno se RAM-i zdijo zelo pomembni, kajti ni vse samo v kapaciteti, ampak je pomembna tudi frekvenca. Lahko bi na primer tam, kjer napišete zahteve pri igrah, zraven napisali tudi kakšno frekvenco mora imeti RAM, da igra dela normalno (precejšnja razlika je med 133MHz ali 667MHz).

P.S. Zanima me, kako bi lahko dobil tisti volan, ki ga podarjate, ker si ga zelo želim. (Da bi mi ga vsaj Miklavž ali Božiček prinesla, da bi spet začel verjeti, da resnično obstajata.)
Nejc

PCF pravi... Primerjalnega testa pomnilniških modulov se resda nismo lotili že nekaj časa, vsekakor pa ne drži, da se ga še sploh nismo, vsekakor pa hvala za idejo. Seveda nam je jasno tudi, da igra frekvenca pomnilnika pomembno vlogo, a bi bilo malce nesmiselno te frekvence pripisovati k specifikacijam iger, ker bi potem lahko naštevali tudi vse nabore, ki določene frekvence modulov tudi podpirajo. Najverjetneje je to tudi glavni razlog, da sami razvijalci pri specifikacijah za lastne igre tega podatka ne navajajo.

Napačen naslov

Dragi Božiček (*PCFormat*)!
Želim si, da mi prineseš volan Thrustmaster RGT Force Feedback Pro in igro *TOCA Race Driver 3*.

Da pa bi si jaz to prislužil, moram nekaj napisati. Torej moram nekaj pokomentirati. Menim, da preveč kritizirate (podcenjujete) nekatere grafične kartice srednjega razreda (v mojem primeru Radeon X1600 PRO). V neki daljni številki ste napisali, da se s to grafično kartico lahko kar odpovem *Oblivionu* oz. je manj primerna zaradi zatikanja ipd. Jaz sem *Oblivion* "obrnil" brez zatikanja pri večini nastavitev na HIGH. Ali ni to dokaz, da se splača kupiti malo slabšo grafično kartico in prihraniti, poleg tega pa še uživati ob igranju in grafiki (če seveda niste "zageekan" model, ki gleda le grafiko). No to je moje mnenje/komentar. Uživajte in bodite še naprej kul (se moram še prilizniti).
P.S.: Pozdravi jelenčka Rudolfa (Gregor Mraz).
Tomovader

PCF pravi... Zanimivo, da si pozabil povedati, pri kakšni ločljivosti si ta isti Oblivion igral brez zatikanja...

P.S.: Rudolf je dezertiral, ker je menda z Božičkom bolj zabavno kot z mizantropom, kot je Gregor Mraz.

Programiranje

Ne bom se prilizoval,ampak kar začel. Revija je itak ful huda, ampak me moti to, da je premalo o programiranju.

Drugače so vsi članki itak carski itd.
Jošt

PCF pravi... Programiranje je nekoliko preširok pojem se ti ne zdi? Pri *PCFormatu* smo vedno odprti za vsako novo idejo, a lahko uresničimo samo tiste, ki so dejansko uresničljive. Bodi nekoliko bolj natančen, pa se bomo pogovarjali.

Pismo meseca

Srečen Warcraft

<izsek>
Letošnji prazniki bodo nekaj posebnega. Z guildovci smo se zmenili, da bomo letošnji božič praznovali skupaj, za kar smo se odločili po tem, ko smo na zadnjem sestanku ugotovili, da smo za letošnje leto oplenili dovolj temnic. Ja, sovražniki v *World of Warcraft* bodo morali počakati, saj jih bomo za božič pustili počivati in se raje posvetili zabavnim platem. Za to priložnost smo si že izmislili veliko smešnih tekmovanj, kot recimo, kdo se bo oblekel najmanj primerno za svoj lik, tek brez oklepa in orožja preko ozemlja Horde (kdo pride prvi na cilj) in podobno. Super bi bilo, če bi objavili to moje pismo v vaši rubriki Pisma bralcev, da bi se nam morda pridružil še kdo iz Slovenije, ker sem v našem guildu zaenkrat edini Slovenec. Vsi, ki za božič nimate kaj početi, pridite okoli 20.00 na božični večer na...
<izsek>
Mihael

PCF pravi... Se opravičujemo avtorju tega pisma, ker smo mu pismo morda odrezali ravno v ključnem trenutku, ampak nočemo trgati ljudi iz družinskega kroga ravno na tak lep praznik. Seveda bi lahko pismo preprosto vrgli tudi v koš in ga sploh ne objavili, a potem ne bi mogli družno z vami občudovati domišljije in zagretosti tistih, ki so padli v svet igre *World of Warcraft* in ne bodo iz njega verjetno prišli nikoli.

Tudi prav...
Mihael, podjetje VideoToP ti poklanja volan, s katerim boš *World of Warcraft* igral bolj težko (čeprav bi lahko bil pripraven za omenjene dirke brez oklepa prek ozemlja Horde). Boš pa zato prav lepo lahko igral igro *TOCA Race Driver 3*, ki ti jo tudi poklanja podjetje VideoToP v upanju, da boš okusil še kaj drugega. Naslednji korak je *Minolovec*, nato pa boš morda že pripavljen, da se soočiš s pravim svetom.

IZREZANO S FORUMA

PCFormat >> Začetek igranja kitare

Aljoša Starle

Pridružen/-a: Tor Jul 2006 17:56
Prispevkov: 255
Kraj: Kje pa sem?

Objavljeno: 18.12.2006 @ 17:58 Naslov sporočila: citiraj

Mary je napisal/a:

Aljoša Starle je napisal/a:

jes se bom začel učt špilat škotske dude . sosedi bojo popizdil... ...al pa se odselil... ...al pa me ubil .

Ne se sekirt... men so plačal da sm nehala vijolino igrat pa se je hitr končala moja glsebena karjera...

kolk pa? k grem stavt da dobim vsaj desetkrat tolk .

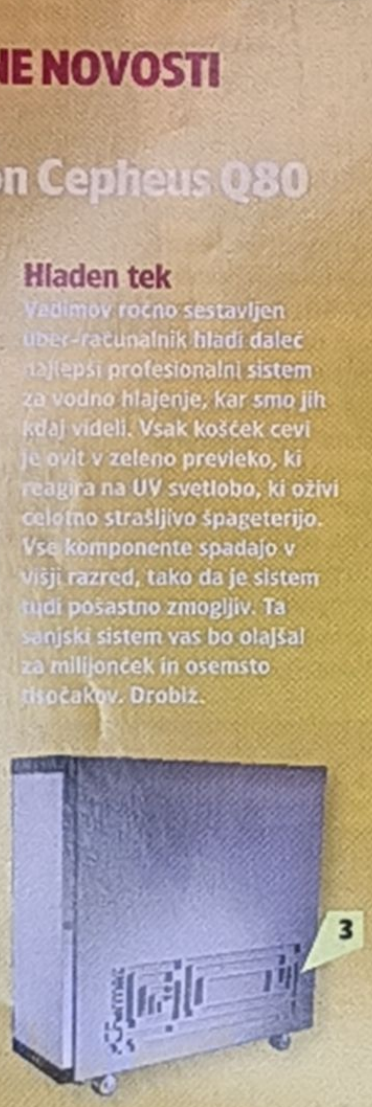
Opremljeni

NAJBOLJ SLASTNE NOVOSTI

Vadim Fusion Cepheus Q80

Najbolj seksi PC vseh časov? Skoraj gotovo.
1 V drobovju: Core 2 Extreme QX6700, osnovna plošča 680SLI, dve kartici 8800GTX.
2 Posebej prirejeno vodno hlajenje s cevmi in tekočino, ki reagirajo na UV svetlobo (hladi procesor, grafična procesorja in napajalnik).
3 Posebej prirejena prozorna stranica, razlog, zakaj bo AMD-jev Athlon 64 verjetno veliko bolje dišal, ko bo štirijedrno procesiranje postalo vsakdanja stvar, ne le razkošje za redke srečneže.

Hladen tek
Vadimov ročno sestavljen uber-računalnik hladi daleč najlepši profesionalni sistem za vodno hlajenje, kar smo jih kdaj videli. Vsak košček cevi je ovit v zeleno previeko, ki reagira na UV svetlobo, ki oživi celotno strašljivo špageterijo. Vse komponente spadajo v višji razred, tako da je sistem tudi pošastno zmogljiv. Ta sanjski sistem vas bo olajšal za milijonček in osemsto risočakov. Drobiž.



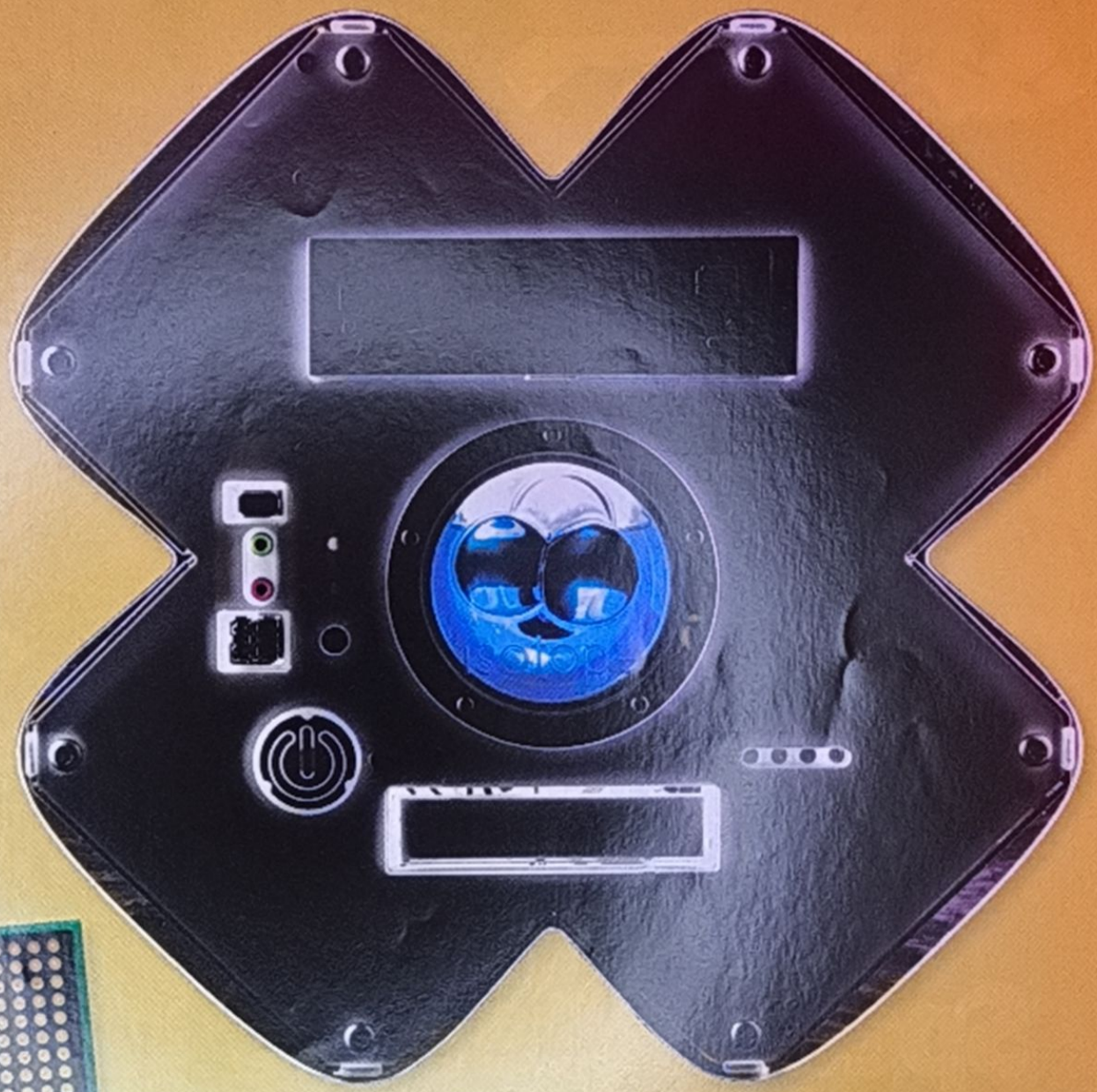
Dell XPS 700

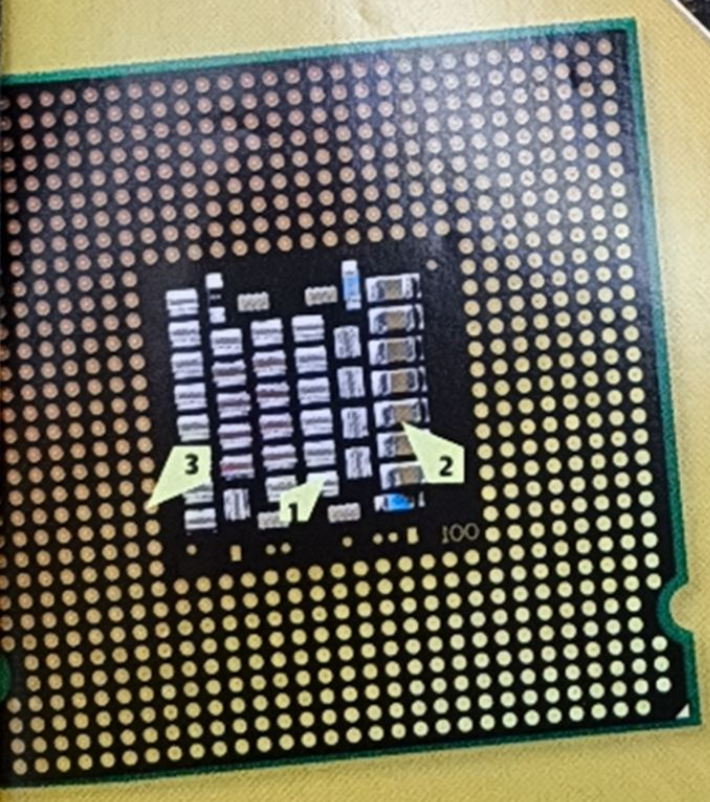
Dellov najnovejši igričarski sistem je velik kot stolpnica.
1 Zunaj: jekleno ohišje, osvetljeno s krasnimi modrimi diodami.
2 Znotraj: Core 2 Duo 2,4GHz in 4MB drugonivojskega predpomnilnika, 2GB DDR2 667MHz, 7950GX2, diski v RAID 0.
3 Kovinska sprednja stranica.
4 Stranice, ki se enostavno odpirajo.

Pošast
Dellovo novo ohišje je dejansko nagnjeno naprej, kot računalniška različica znanega stolpa v Pisi. Na pogled je prav neverjetno, notranjost pa vam lahko pri Dellu priredijo glede na vaš proračun.

3xs Isotope iX

Scanovo novo ohišje Isotope nas je osvojilo kot še nobeno doslej. Najbolj pa nas je navdušilo dejstvo, da lahko v križno oblikovano škatlo namestite osnovno ploščo ATX polne velikosti, standarden napajalnik in vse ostale komponente, ki jih želite, brez sklepanja kompromisov. Sladko.





Intel Core 2 Extreme Qx6700

Najzmogljivejši procesor. Vseh časov.

1 Štiri jedra zagotavljajo večopravilnost, ki je še Superman ne bi zmogel.

2 2 x 4MB drugonivojskega predpomnilnika pripomore k hitrejšemu delovanju iger in programov.

3 Intelova standardna zasnova z 775 nožicami bo brez težav delovala na vseh osnovnih ploščah z naborom 975X – če le imate najnovejšo različico BIOS-a.

Do vrha in še čez

2 Core 2 Extreme QX6700 je vsekakor procesorski gigant, kot ga svet še ni videl, a bo v naslednji Intelov čip že vgrajen drugonivojski predpomnilnik, ki si ga bodo delila vsa štiri jedra. No, to pa bo smrtno resno hitro.

bitdefender
ANTIVIRUS PLUS v10
BREZPLAČEN PREIZKUS
V SLOVENŠČINI
• Protivirusna zaščita
• Požarni zid
• Zaščita pred neželeno pošto
• Zaščita pred vohunskimi programi
Zaščita zasebnosti
Izboljšana uporaba in namestitev
PARAMETICA www.parametica.si
b-have
B-HAVE je navidezni računalnik, ki preizkuša delce potencialno nevarne programske opreme. B-HAVE namesto vašega računalnika izvaja programe in beleži rezultate ter tako širi svojo bazo sumljivega delovanja, ki omogoča najhitrejšo zaznavo zlonamernega programja.

Spedenajte si PC

Do zdaj smo vas razvajali, tokrat pa vas bomo poskusili prepričati, da se pedenanja lotite še sami

Pedenanje računalnika je skrajnje zabavno, a pogosto tudi dokaj težavno opravilo, zato je PuBBeC za božič namesto darila dobil malce dopusta, mi pa vas bomo namesto njega poskusili opogumiti, da še sami primete izvijač v roke. Kakorkoli obrnemo, ne obstaja niti ena stvar na tem svetu, ki bi bila bolj nora kot je ultravijolična svetloba v ohišju domačega računalnika.

Če vam ni do tega, da bi tvegali trajno izgubo prstov ali kakšnega drugega pomembnega organa zaradi vbodne žage, vam priporočamo, da si omislite novo ohišje s prozorno stranico. Na trgu jih je (milo rečeno) cel kup, in ni vrag, da ne bi našli kakšnega, ki vam bo pogrelo srce in razširilo zenice.

UV svetloba je izjemno učinkovita za poudarjanje določenih materialov in snovi. Ždi namreč na modrem koncu svetlobnega spektra, le korak stran od bele svetlobe na eni strani in korak od ionizirajočega sevanja, kot so rentgenski in gama žarki, na drugi. A ne skrbite, saj je UV, za razliko od bližnjih sorodnikov, popolnoma neškodljiva svetloba, ko jo oddajajo hladne katode, ki so na voljo modifikatorjem računalnikov, zato ni strahu, da bi se začeli še sami svetiti v temi.

Kot smo že povedali, določeni materiali reagirajo na UV svetlobo in oddajajo krasen, skoraj nezemeljski sij, ko so obsijani z njo. Če se malce odpravite na vandranje po internetnih računalniških trgovinah, boste ugotovili, da je na trgu cel kup kablov in drugih izdelkov, ki so narejeni iz točno takšnega materiala in odbijajo UV svetlobo v pisani mavrici osupljivih barv. Mi smo prepričani, da so ravno ti izdelki idealni za popolno stilsko preobrazbo vašega računalnika.

“Določeni materiali reagirajo na UV svetlobo in oddajajo krasen, skoraj nezemeljski sij”

Zgoraj:
Preveč svobodna raba LED-žičk lahko prestraši otroke, a zaradi nje vaš računalnik ne bo deloval prav nič hitreje. Škoda.

Desno:
Naš svetleči računalnik v vsej svoji lepoti. Vsekakor gre za najlepši serijski sistem, ki ga bomo videli v letošnjem letu... s podporo za DX 10.

TO NI KVANTNA FIZIKA...

Čeprav mnogi mislite, da je, ko zagledate računalnik, kot je tale na naši sliki. Če rubrike Opremljeni niste kar preskočili, že veste, da gre za Vadimov posebej sestavljen vodno hlajen računalnik, ki je prava džungla UV učinkov. Takšen računalnik pa lahko sestavite tudi sami, za to pa vsekakor ne boste odšteli neumestno velike gore denarja.

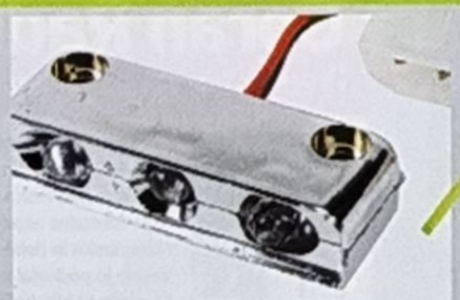
Če imate vodno hlajenje, v vodo nakapljajte malce tekočine, ki reagira na UV svetlobo. (1) Cevi se bodo začele svetiti, kot bi pravkar prišli v Black Meso. Nato boste seveda potrebovali še nekaj drugih zadev, ki se svetijo na UV svetlobi. Ventilatorji, kot je na primer BoogieBug (spodaj) so idealni, ker jih je mogoče dobiti v različnih barvah, vizualni učinek, ko se vrtijo, pa je odličen. (2) V Vadimovem računalniku je ekipa petih podobnih ventilatorjev, ki so usmerjeni v glavni hladilnik. Če nameravate uporabiti toliko ventilatorjev, ne pozabite preveriti, če imate dovolj prostih napajalnih priključkov zanje – če jih nimate, boste potrebovali razdelilne kable. Ovoji za kable so enostavni za uporabo, učinek pa je fantastičen, zato le odštejte tistih nekaj fičnikov zanje. Potrebno jih je namreč le oviti okoli kablov (ali, kot v tem primeru, okoli cevi), ki tako postanejo modni dodatek v sistemu, namesto dolgočasno nujno zlo. Svetlobne učinke, ki jih vidite na sliki, je veliko enostavneje doseči, kot si morda predstavljate. Za UV svetlobo sta zadolženi dve cevni diodi. Ena je nameščena na zgornji stranici ohišja, druga pa prek sredinske prečke. (3) Napajata se neposredno prek napajalnika, pritrditi pa jih je mogoče kamorkoli. Priporočamo pa vam, da jih malce skrijete, na primer za zavihek prečke, tako da svetijo proti notranjosti ohišja, in ne po sobi. (4)

Ta računalnik smo uporabili le kot primer učinkovite "zlorabe" UV svetlobe. Če se boste lotili lastnega pedenanja, vas bo omejevala izključno samo vaša lastna domišljija. Prozorne stranice se lahko lotite tudi s kakšnim vodoodpornim flomastrom, ki reagira na UV svetlobo, prav vsak kabel v sistemu pa lahko za smešno malo denarja ovijete z materialom, ki bo pod UV diodami zasijal. Po nekaj minutah brskanja po internetu boste našli kar nekaj prodajalcev, ki imajo na zalogi točno tisto, kar potrebujete. Če bi radi svoj spedenan računalnik pokazali celemu svetu, nam pa seveda pišite na **pisma@pcformatslo.net** in si zagotovite objavo slik svojega mlinčka tudi v *PCFormatu*.

SVETLEČA OPREMA

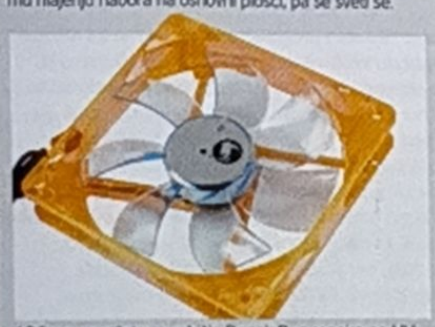
Bi radi igranje *Obliviona* popestrili s primerno svetlikajočim se drobovjem računalnika? Ni problema...

Ta majceni Akasin ventilatorček je namenjen dodatnemu hlajenju nabora na osnovni plošči, pa še sveti se.



Revoltec Laser LED oddaja UV svetlobo v tri smeri, učinek pa je odličen. Prepričajte se sami.

Ovoji za kable, ki reagirajo na UV svetlobo, so smešno poceni, rezultat pa je lahko prav impresiven.



120mm ventilator za ohišje BoogieBug reagira na UV svetlobo in postane oranžen.

Vedno uporabni regulatorji vrtljajev, kot je Zalmanov Fanmate, zmanjšajo hrup na minimum.

Če bi res radi pretiravali, si lahko omislite še diskokroglo! Sploh ni tako draga, kot si mislite!

Bi radi modificirali?

Pokukajte v te spletne trgovine...

www.in-put.com
www.cool-pc.org
www.mlacom.si
www.jae.si
www.mimovrste.com

V najboljši slovenski ilustrator je ...

Objavljamo rezultate velikega natečaja *PCFormata* za najboljšega ilustratorja v Sloveniji in zmagovalcu podarjamo računalnik v vrednosti 400.000 SIT

Ko smo na začetku leta 2006 objavili razpis, da iščemo najboljšega ilustratorja, se nam ni niti sanjalo, kaj nas čaka. Pričakovali smo dober odziv, veliko število ljubiteljskih avtorjev, morda tu in tam kakšnega boljšega ilustratorja, med katerimi bomo z lahkoto izbrali tistega, ki barvne piksle na digitalno platno meče najbolj umetelno med vsemi. Resnica je bila na čisto drugi strani mavrice. Zasuli ste nas z mojstrovinami, med katerimi ni bilo malo takšnih, za katere je bilo že na prvi pogled jasno, da jih je izpod svojih prstov dal mojster svoje obrti.

KJE JE SLOVENIJA

Morda odziv niti ni tako presenetljiv, ko se človek enkrat sprehodi po 3delavnici in uvidi, da grafična scena v Sloveniji sploh ni slabo razvita. Kdorkoli se je pri nas ukvarjal s kakršnokoli obliko grafičnega ustvarjanja, dobro ve, kaj se skriva pod imenom 3delavnica, borno pa za roke prijeli vse začetnike in jih popeljali na predstavitev tega spletnega zbirališča slovenske ustvarjalske elite. Spletni portal 3delavnica je parkiran na naslovu **www.3delavnica.com**, prvo seme zanj pa je bilo zasejano pred približno šestimi leti, ko se je projekta lotil Primož Sevčnikar. Do danes je bilo na 3delavnici objavljenih okoli 14.000 izdelkov. Andraž Logar, direktor podjetja 3fs d.o.o., se je ekipi skrbnikov portala pridružil kmalu po nastanku, ko se je 3delavnica začela širiti preko meja, ki bi jih še lahko nadziral en sam človek. "Ocenjujemo, da na 3delavnici objavlja okoli 400 posameznikov, ki 3delavnico dojemajo kot oglasno desko za svoje potencialne delodajalce. To je tudi namen, torej predstavljanje, kaj Slovenci na področju digitalne umetnosti znamo," pravi Andraž.

Če želite tudi sami pokazati kaj znate, se pridružite uporabnikom strani, objavite vaša dela, ostali uporabniki, večinoma ljudje iz stroke, pa vam bodo razstavljene izdelke pokomentirali in vam

Avtor Aljoša Maršič. "Motivno jasno, obrtniško zelo dobro, čisti potegi."

Avtor Andrej Ratkovčič. "Dobra poza, spodobni proporci, manjka pa občutek globine."

Avtor Darja Drofenik. "Lepo izrisana vila in kul zamegljeno ozadje, a manjka dinamike."

Avtor Gregor Goršič. "Hud karakter, všečna ilustracija, manjka morda zgodba v ozadju."

Avtor Gregor Goršič. "Svetlobno, barvno in motivsko zelo sladkobno, z odličnim obrtniškim znanjem."

Goran Radinovič

Predstavljamo nekdanjega grafičnega urednika *PCFormata*

Goran je grafični oblikovalec par exelence. Trenutno zaposlen v podjetju, ki se ukvarja z mobilno tehnologijo, kot oblikovalec za interne potrebe. Bolj resno se z oblikovanjem ukvarja zadnjih pet let. Nima sicer formalne akademske izobrazbe, je pa ure in ure preživel ob računalniku in delal, pregledal ogromno brošur, plakatov, logotipov... Vedno je poskušal veliko analizirati slabe in dobre izdelke. Sam pravi: "Seveda bi bilo boljše, če bi imel nekoga, ki bi me usmerjal na pravo pot, predvsem bi bila ta pot lažja. Prepričan sem, da je vse mogoče narediti z veliko samokritičnosti in vztrajnosti."

Goran je prispela dela komentiral takole: "Ko sem pregledal material, ki so ga natečajniki poslali, sem opazil, da se je v bistvu nabralo veliko del, ki niso ilustracije. Dejstvo je, da so vse veje digitalne umetnosti zelo prepletene in je ostro ločnico med njimi zelo težko potegniti. Seveda smo vsi včasih malo ilustratorji, malo oblikovalci in podobno, kar ni narobe, dokler je izdelek domiseln, vizualno privlačen in ob tem morda pove še zgodbo. Problem nastane, kadar ljudje ustvarjajo bolne kombinacije učinkov ali postavitev raznih objektov s katerim izmed programov, samo zato, da bi naredili izdelek, ki bi se mu naj reklo ilustracija ali kaj podobnega. Takšen kvazi umetnik bi definitivno moral razčistiti sam s sabo. Bolj kot zaradi sebe, pa zaradi tistih, ki to delo dobro opravljajo.

Vsekakor so pa v večini prispela dobra dela, kar je dokaz, da je Slovenija dežela dobrih ilustratorjev. Vse pohvale gredo seveda reviji *PCFormat*, ki daje možnost vsem nam, da vidimo, kaj vse se v Sloveniji dela in predvsem, kako dobro se dela. Mimogrede, fantje in dekleta, kje ste bili, ko se je delal novi logotip Slovenije?"

tako pomagali odrasti kot digitalni umetnik.gitalni umetnik. odratvečinoma ljudje stroke, pa vam bodo razstavljene izdelke pokomentirali in vam tako pomagali odra Še eno podobno spletno zbirališče slovenskih ustvarjalcev je Pikslar (**www.pikslar.com**), kjer boste ravno tako kot na 3delavnici, našli tudi zvrhan koš uporabnih vodičev po najbolj razširjenih programskih orodjih in pa določenih tehnikah ustvarjanja.

PRVI KORAKI

Prvi koraki so pač najtežji, zato vam bo vsaka pomoč prišla prav. Za nekaj nasvetov za tiste, ki se nameravajo podati na pot ilustracije, 3D grafike, animacije in kar je še tega, kar smo v tem članku brezsramno stlačili pod naziv "digitalna umetnost", smo se obrnili na Aleša Šurnaha, 3D umetnika pri interaktivni agenciji Renderspace (**www.renderspace.si**). Za kaj naj poprime začetnik, ki še nikoli ni delal s kakšnim orodjem za 3D grafiko in animacijo in bi rad nekoč delal na primer za podjetje Pixar, avtorje najbolj dodelanih animiranih filmov? Aleš v šali razlaga: "Če si začetnik, ki še nikoli ni delal v 3D, želi delati za Pixar, potem naj gre raje za odvetnika ali ortodonta." Ko nas prizemlji, nadaljuje: "Na Pixar si želiš, ko si že vsaj tri ali pet let uspešno in predvsem vrhunsko delal v 3D industriji. In naj začetnike kar takoj postavim na realna tla. Delo v takem studiu je zelo naporno garanje od jutra do večera. V tem ni nobene romantike. Sploh pa ni tako dobro plačano, kot si večina predstavlja. To vem iz druge roke, saj je moj dober prijatelj nekaj let delal ravno pri Pixarju." Hvala lepa, Aleš, pravkar si odgnal polovico bralcev tega članka.

Za vse, ki bi želeli h Pixarju ali Disneyu, ima nekaj nasvetov tudi Andraž Logar: "Poskušajte dokončati klasično evropsko umetniško izobrazbo na evropski univerzi in se hkrati učite specialne obrti – animacije, modeliranja, teksturiranja. Za Disney pa svetujem, da ga pustite pri miru, ker je notorično znan kot slab delodajalec." No, pa je šla še ena pravljična utvara.

Če ste ostali z nami, potem posedujete vztrajnost, eno izmed bolj pomembnih lastnosti, ki vas bo nekoč zapeljala v velik grafični studio. Aleš razčleni lastnosti dobrega 3D umetnika še naprej. Po njegovem so ključ za uspeh: "Talent, delovne navade, močna volja in pa specializacija za eno ozko področje. Dobro je seveda poznati vsa področja, vendar ne moreš biti mojster v vseh. Če ti najbolj leži modeliranje, se boš pač po nekaj letih dela na vseh področjih osredotočil le na modeliranje, nekdo drug pa bo denimo skrbel samo za osvetljevanje scene. Tako lahko samo ena velika ekipa samih vrhunskih specialistov naredi *Jurski park* ali pa *Neverjetne*. Pričakujte mnogo

Avtor Igor Šinkovec. "Odlična karikatura v vseh pogledih."

Avtor Igor Šinkovec. "Izredna atmosfera, obrtniško odlično."

Avtor Daniel Lovas. "Na svojem področju isti car kot Ninja na svojem. Zagotovo je v to delo bilo vloženega največ časa od vseh prispelih del."

Avtor Mojca Krajnc. "Idejno odlično in konstanten vir novih navdihov in odkritij, izvedeno zelo stilsko."

Avtor Igro Šinkovec. "Odlična črta, odličen akvarelni pristop..."

Andraž Logar

Kdo je ena izmed glavnih oseb za 3delavnico?

Andraž Logar je diplomiran 3D animator iz Media design school, Auckland, "BA degree". V času, ko je 3delavnica začela s svojo rastjo, je izdelal prvo spletno stran, na kateri je objavljal komentarje programskih paketov, ki jih je kot študent uporabljal, hkrati pa je opisoval tudi postopke določenih učinkov v teh programih, torej nekakšne vodiče. Z veseljem je sprejel vabilo k sodelovanju s 3delavnico in jo kasneje pomagal oblikovati v izjemen portal za računalniško grafiko, kakršen je danes. Bil je zaposlen tudi na SAE kot koordinator tečajev za smer 3D, na RTV kot 3D scenograf in zdaj je že več kot dve leti direktor podjetja 3fs d.o.o. (www.3fs.si), kjer je tudi solastnik.

odrekanja – predvsem spanca in družabnega življenja."

Danes ima grafični ustvarjalec na voljo ogromno vrhunskih programskih orodij, ki mu znatno olajšajo delo, zato se lahko osredotoči na samo stvaritev. Aleš obuja spomine: "Pred desetimi leti se je 3D grafika na veliko delala v DOS-u, tudi sam sem začel s *3D Studio 4.0 for DOS*. Takrat si moral biti tehnično podkovan, da si sploh lahko kaj naredil, danes pa je v ospredju bolj umetniško znanje. Tehnične osnove so samoumevne za kakršnokoli udejstvovanje v teh vodah." Andraž se strinja: "Najboljša podjetja ne iščejo znanja programske opreme, ampak bolj široko uporabna znanja."

PROMOCIJA

Če menite, da ste zadostili vsem zahtevam in ste pooseblјenje bodočega grafičnega mojstra, boste morda že v zelo bližnji prihodnosti pripravljeni tudi oglaševati svoje talente in iskati delo. Poleg objavljanja na straneh 3delavnice in Pikslarja se boste morali za lastno promocijo in v končni fazi tudi finančni uspeh poslužiti tudi bolj neposrednih metod. Domen Lombergar, eden najbolj priznanih digitalnih umetnikov v Sloveniji, pravi: "Veliko je odvisno od posameznikove sposobnosti marketinga. Scott Bourne je nekoč rekel, da je optimalna rešitev približno 20% kreativnosti in 80% marketinga; vsekakor pa je 50:50 nek minimum, pri katerem lahko še preživiš, tako kreativno kot denarno. Glede na to, da je Slovenija izredno majhen trg, je boj za projekte toliko bolj srdit. V tujini je celotna komercialna industrija dosti bolje razvita, veliko redkeje prideš do situacije, kjer se je v založniški hiši zaredil kak lokalni ilustrator, bratranec od človeka, ki hodi na tenis s prijateljem od sestre od sosede direktorja ali kaj podobnega."

Odličen način promoviranja, še posebej, če se nameravate ukvarjati s 3D grafiko, je promocijski DVD. "Svoje desetletne izkušnje strnite v eno do dve minuti dolg demonstracijski video in se z njim v nahrbtniku odpravite na kakšen večji sejem 3D grafike. Siggraph je morda najbolj primeren. Tam imajo vsi največji studii vsako leto avdicije. Če imaš dober promocijski material, te bo nekdo vzel k sebi," svetuje Aleš Šumah.

NAŠ NATEČAJ

Ko smo zastavili natečaj, smo sami sebi nastavili neke vrste past in skoraj padli vanjo. Ker smo želeli zaobjeti čim večje število grafičnih ustvarjalcev, in ne le tistih, ki se ukvarjajo strogo z ilustracijo, smo v poštni nabiralnik dobili poleg ilustracij tudi veliko 3D renderiranih scen, postavitev spletnih strani, manipulacij fotografij in še kaj. Kar je bilo v bistvu super. Malo manj super pa je bilo to mešanico slogov in zvrsti ocenjevati, saj

Avtor Luka Klemenc. "Oblikovalsko odlično, odlična vizualizacija, svetloba, material."

Primož Pislak

Dela je ocenjeval večkrat nagrajeni ustvarjalec

Primož Pislak je samostojni ustvarjalec na področju kulture in vizualne komunikacije. Končal je srednjo šolo za oblikovanje in fotografijo in diplomiral na fakulteti za Arhitekturo. Od leta 1999 je sodelavec LUKS Studia v vlogi grafičnega in industrijskega oblikovalca, med svoje naročnike pa lahko šteje zveneča imena, kot so Agencija 41, Mobitel, Piranske soline, Adria Airways, Krka, SNG Opera in balet Maribor in številne druge. Je prejemnik priznanj za odličnost na bienalu vidnih sporočil Slovenije Fundacije Brumen leta 2004 in 2006 za embalažo, knjižne izdaje, plakate, logotipe, digitalno grafiko in revije. Povrhu vsega pa je še član Slovenske vesoljske agencije v ustanavljanju.

Avtor Nejc Polovšak. "Zelo dobra atmosfera, obrtniško zelo izpiljeno na modelirnem, materialnem in svetlobnem področju."

Avtor Matej Peklar. "Ogromno podrobnosti z vidnim nalaganjem idej eno na drugo in slogovno nepovezanimi elementi."

Avtor Matej de Cecco. "Futuramski idejni in grafični pristop, motivika, polna izpiljenih idej, odličen izdelek."

Avtor Luka Klemenc. "Zelo nadpovprečna arhitekturna vizualizacija."

Aleš Šumah

Kaj vse moraš dati skozi, da postaneš grafična deklica za vse?

Aleš se že skoraj deset let bolj ali manj resno ukvarja s 3D grafiko. Na začetku je delal več vizualizacij in tehničnih predstavitev, nato dosti realnočasovne 3D grafike, zadnje čase pa se osredotoča predvsem na reklamne spote za televizijo. Ukvarjal se je tudi z 2D oblikovanjem, fotoretuširanjem, 3D modeliranjem, animacijo, montažo videa in še čim. Skratka težko bi našli grafično področje, na katerem si Aleš ni podrgnil kolen. Ne čudi nas, da je mnenja, da sta ilustracija in 3D modeliranje večkrat povezana pojma: "V mojem primeru je to kar prepleteno, saj moram dostikrat sam razviti neko animacijo, od skice na papirju do kasete, ki gre na TV. Za dobrega 3D modelarja ni nujno potrebno,da je dober ilustrator, mu pa lahko precej pomaga. Je pa zelo pomembno, da imaš dobro razvito prostorsko predstavo."

so bila določena dela med seboj povsem neprimerljiva. Zaradi tega smo članom naše strokovne žirije dali navodilo, da naj vsako delo ocenijo znotraj lastnega področja. Pisani paleti izdelkov smo tako morali priskrbeti tudi pisano paleto ocenjevalcev. Za sodelovanje smo tako naprosili mojstra ilustracije, Domena Lombergarja, mojstra 2D oblikovanja in bivšega člana ekipe *PCFormata*, Gorana Radinoviča, mojstra 3D modeliranja in animacije, Aleša Šumaha mojstra za vse, ki verjetno najbolje od vseh pozna slovensko sceno, Andraža Logarja in šolanega, večkrat nagrajenega Primoža Pislaka. Vsak od njih je dobil za nalogo oceniti vsako izmed prispelih del z ocenami od 1 do 10, kar je bil pravi podvig tako zaradi mešanja zvrsti kot zaradi same količine prispelih mojstrovin.

Kot smo že večkrat povedali, smo zmagovalcu namenili okoli 400 tisoč tolarjev oziroma okoli 1.670 evrov vreden računalnik, ki ga kot glavni pokrovitelj akcije velikodušno podarja podjetje Avtera. Vsekakor dovolj slastna nagrada, da so ilustratorji zajahali svoje grafične tablice in se podali zmagi naproti.

VELIKI FINALE

Ko je žirija začela počasi oddajati svoje glasove, je bilo takoj jasno, da bo končni zmagovalec prišel iz kroga peščice avtorjev, ki so se že uveljavili na naši sceni. Med glavnimi favoriti so bili Aljoša Maršič, Blaž Porenta, Gregor Goršič, Igor Šinkovec, Daniel Lovas, Matej de Cecco, Matej Peklar, Nejc Polovšak, Žiga Aljaž, Luka Klemenc in Mojca Krajnc. Vsi našteti so poslali odlične stvaritve, ki bi lahko krasile tudi kakšno galerijo... hudiča, nekatere so jo tako ali tako že. Nekateri avtorji so izstopali po tehnični dovršenosti, drugi po domiselnosti.

Ko smo na hitro vrgli skupaj glasove so ostali samo trije najboljši: Blaž Porenta, Igor Šinkovec in Daniel Lovas. Blaž Porenta, v ilustratorskih krogih znan tudi kot NinjaASSN, nas je navdušil s svojo tehniko, fenomenalnim smislom za podrobnosti in pristnim vzdušjem, ki je sevalo iz vsakega njegovega dela. Igor Šinkovec izstopa s svojim v trenutku prepoznavnim zabavnim slogom in živimi liki, ki bi lahko vsak trenutek skočili v katerokoli risanko in jo poživili. Daniel Lovas pa je pokazal ogromno domišljije in natančno obdelavo podrobnosti v svoji 3D stvaritvi, za katero se vidi, da je zanjo porabil na desetine ur.

In zmagovalec? Šlo je zelo na tesno, ampak točke, ki so jih podelili člani žirije so na koncu pokazale na Blaža Porento. Več o tem, kako so nastajale njegove mojstrovine, lahko preberete v zadnjem delu članka. Blažu iskreno čestitamo in mu želimo veliko uspeha na grafičnem področju še naprej. Kako je šlo na podelitvi računalnika bomo poročali v naslednji številki *PCFormata*. PCF

Avtor Matej Peklar. "Tehnika bi morda lahko bila boljša, vendar je kul karikatura Batmana."

Avtor Uroš Ocepek. "Zanimivo. Dovolj prepoznaven slog."

Avtor Žiga Aljaž. "Fantastičen spoj ideje in motivike. Stilno nezamenljivo."

Avtor Žiga Aljaž. "Spet stilno nezamenljivo, ta fantastična preprostost ideje."

Avtor Boštjan Štumberger. "Zanimiva ideja in kul stil, a nepopolna izvedba."

Domen Lombergar

Intervju z enim najbolj prepoznavnih ustvarjalcev pri nas

Domen Lombergar je slovenski nadrealistični ilustrator, ki s svojimi slikami poskuša raziskovati odnos med umetnostjo ter nezavednim. Trenutno je študent Visoke šole za dizajn s pomočjo svojih profesorjev ter mentorjev poskuša izpopolniti svoj način izražanja skozi medij vizualne umetnosti. V svojem dokaj kratkem času aktivnega sodelovanja v slovenskem kulturnem dogajanju je imel že 17 razstav ter s svojimi slikami opremil tako slovenske kot tudi tuje glasbene skupine. Trenutno v svojem Ljubljanskem studiu ustvarja naslednji projekt, Biomehanično, ki bo predstavljen februarja v hotelu Mons. www.lombergar.com

PCFormat: Ali si vedno uporabljal tak značilen slog kot ga imaš zdaj? Kako si ga našel?
Domen Lombergar: Morda imam res dokaj prepoznaven slog, vendar gre tukaj bolj kot ne za način, s katerim lahko normalno vizualno komuniciram, gre za osebno izpoved, jezik s katerim govorim s svetom. Težko bi se videl v drugem umetniškem stilu.

PCF: S katerimi programi delaš?
DL: Primarno uporabljam *Painter* in *Photoshop*, za 3D paket se še nisem popolnoma odločil, tako da skačem med *3D Studio*, *Maya* in *Cinema 4D*. Kot dodatni modelirnik z veseljem uporabljam tudi *ZBrush*, revolucionarno orodje, ki so ga uporabljali pri trilogiji *Gospodar Prstanov*.

PCF: Ali se da pri nas živeti izključno od ilustracije?
DL: Izredno odvisno od cen, ki jih za ilustracijo postavljaš, agresivnosti iskanja novih projektov, kvaliteto tvojega dela in za konec od tega, kako "mainstream" je tvoja ilustracija. Tako ogromno faktorjev je, vsak pa je vitalen za umetnikovo preživetje.

PCF: Koliko je pri ilustraciji talenta in koliko trdega dela? Ali lahko vsakdo, ki je dovolj odločen, postane odličen ilustrator?
DL: Tukaj obstaja veliko različnih mnenj – nekateri trdijo, da je tako, nekateri pa popolnoma zanikajo biološki faktor v umetnosti oziroma umetnikih. Sam sem mnenja da je zagotovo v nas skrivajo različno močni čuti za estetiko, same "obrti" umetnosti pa si je možno priučiti – nihče se namreč ni rodil Magritte ali Klimt, skozi svoje življenje smo trdo garali, da smo prišli do točke, na kateri smo, in bomo zagotovo do konca življenja nadaljevali svoj življenjski cilj, svoje romanje do idealne, neopnjemljive točke umetniške popolnosti.

PCF: Katera je tista ena najpomembnejša lastnost dobrega ilustratorja?
DL: Da živi za umetnost, da se zjutraj zbudi ter zvečer zaspi, razmišljajoč o umetnosti. Tak način življenja je izredno težko umetno ustvariti – tak preprosto si.

PCF: Koliko časa ti približno vzame eno delo?
DL: Svojo zadnjo razstavo, devet slik vizualne interpretacije Rdeče Kapice, sem ustvarjal približno leto in pol. Je pa seveda šlo za eksterni faktor, saj sem se v tem času učil novega orodja.

PCF: Če bi moral dati en sam nasvet nadobudnim mladim ilustratorjem, kakšen bi bil?
DL: Nikoli ne prenehaj z osebno in kreativno rastjo.

V najboljši je...

SPONSOR:
AVTERA

Predstavljamo vam delo Blaža Porente. Tako to delajo pravi mojstri...

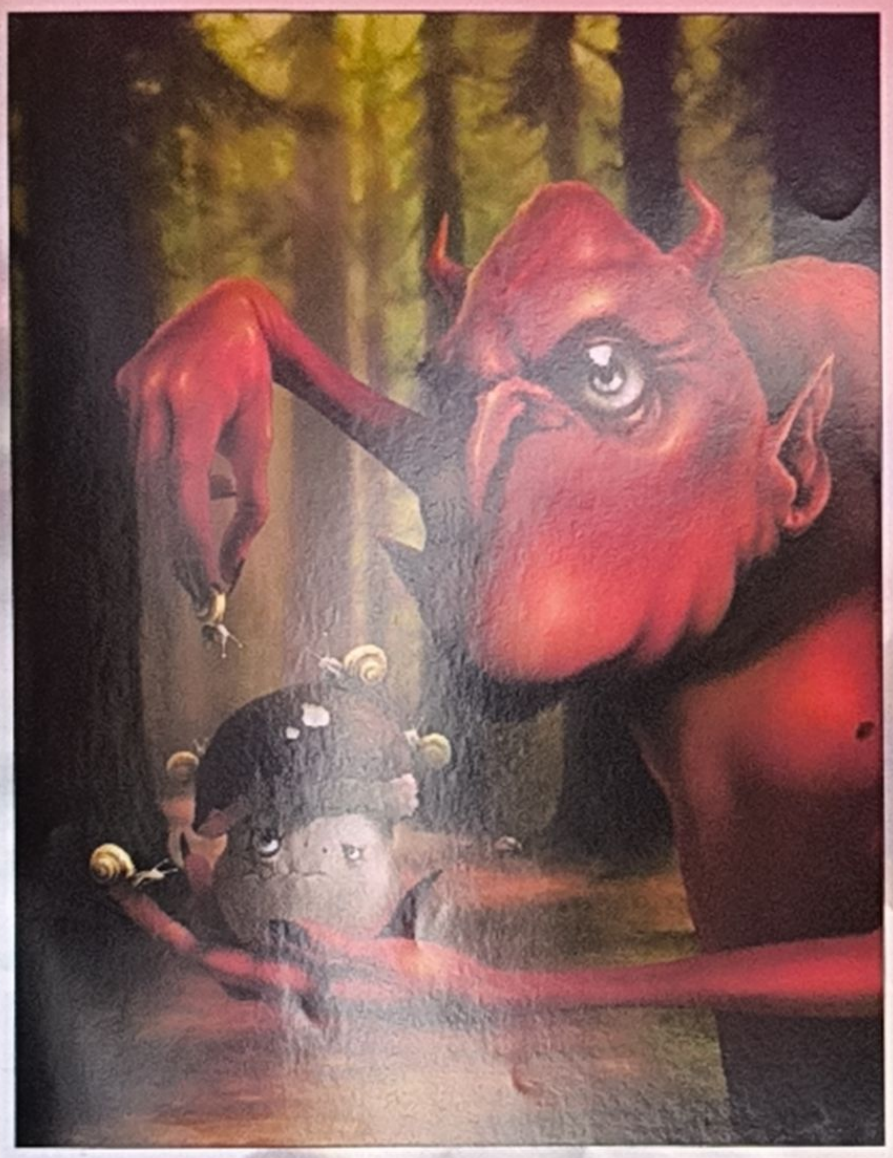
"Orodje, ki ga uporabljam za računalniško risanje in barvanje je izključno *Photoshop CS2* v kombinaciji z grafično tablico, s tem, da včasih začnem s skico na papirju, ki jo nato skeniram in obdelam v programu. Nato določim barvno shemo slike, kjer s hitrimi potezami čopičev pobarvam večje ploskve, da dobim neko atmosfero. Čopiče v *Photoshopu* delam po večini sam oziroma jih vsaj prirejam glede na rabo. Ko imam torej določene barve in začrtane glavne točke zanimanja na formatu, ponavadi nekajkrat zrcalim sliko, da vidim, če kompozicija deluje uravnoteženo (zrcaljenje se nato nadaljuje več ali manj skozi celotni proces dela, saj glede na navdih dodajam in odvzemam elemente). Nato začnem kar se da pravilno vnašati svetlobo in sence, saj le tako slika deluje verjetno in realistično, ne glede na vsebino, ki jo upodabljam. Nazadnje pride tudi čas, ko je vse skupaj dokončno začrtano in je potrebno še dodelati, izluščiti ostre oblike in dodati podrobnosti, kjer je to pač potrebno. V svojih delih se poskušam oddaljiti od preveč pološčenega videza, kar se mi zdi največja napaka računalniških izdelkov (videti so kot airbrush izdelki in preveč umetni), tako da pustim sledi čopičev in teksture vidne. Kljub temu, da računalniških izdelkov ne želim enačiti s klasičnimi mediji, sem mnenja, da je neka kvaliteta tudi v vidnem procesu dela.

V *Photoshopu* uporabljam več ali manj samo orodje "brush" in velikokrat pritisk tipke Undo :), seveda pa je možnost več plasti in njihovih dodatnih možnosti neprecenljiva (Overlay za svetlobe, Multiply za sence, Color za naknadno korekcijo barv...). Na koncu celotnega barvanja pridejo še zadnji popravki slike, kjer s Curves naknadno popravim barve. Slike delam v višjih ločljivostih (okoli 4000px po daljši stranici), da so primerne tudi za tiskanje.

Moj proces dela od slike do slike razlikuje (četudi le v finih podrobnostih), saj vedno odkrivam kakšne nove smeri in se na ta način tudi izpopolnjujem."

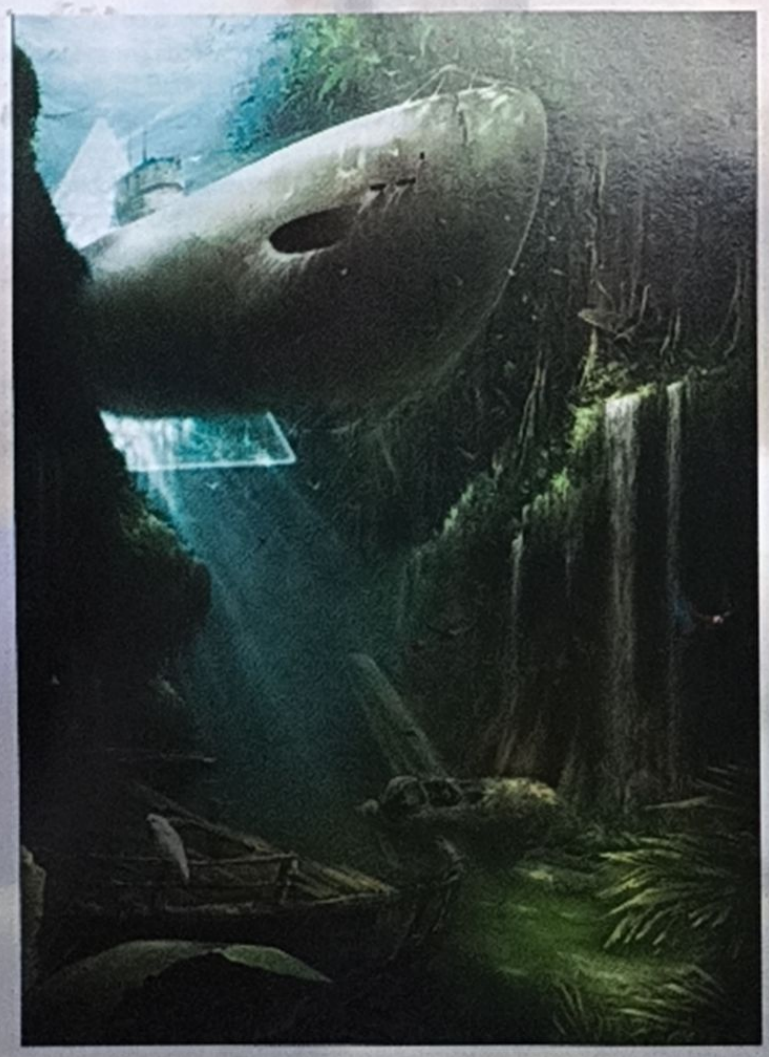
Več umetnin Blaža Porente lahko najdete na njegovi spletni strani
www.ninjaassn.com

"Odličen primer 'matte paintinga', s fantastičnim obrtniškim obvladovanjem, barvno zasnovo, pravo mero podrobnosti, uporabljeno za slovenski marketing projekt, kar je sploh zanimivo in pohvale vredno."

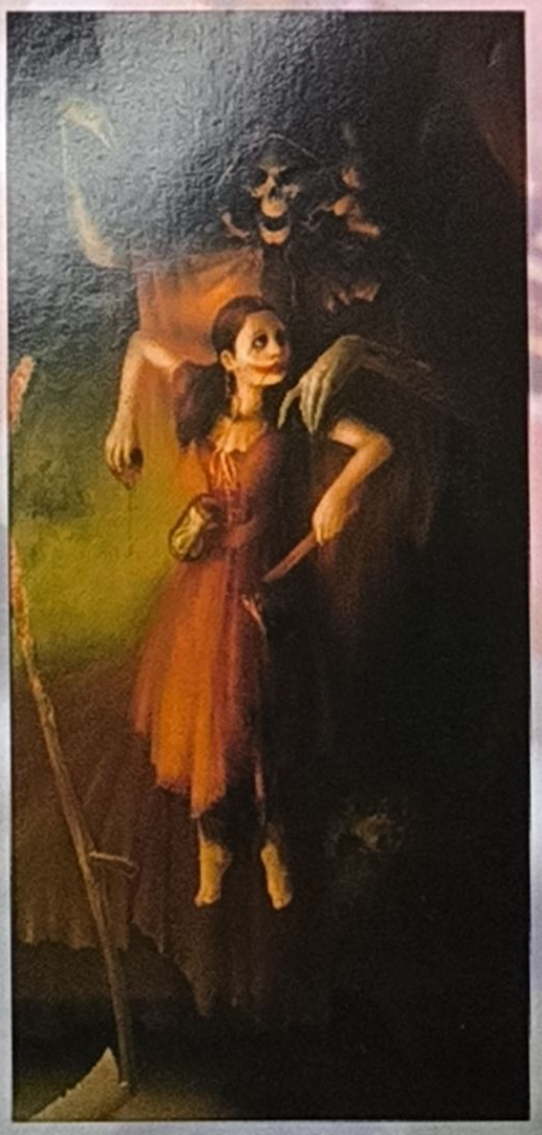


"Pravljična tematika z vidnim avtorjevim podpisom, zelo občutenim humorjem in odlično izvedbo."

"Še en odličen in produkcijsko dokončan primer "matte paintinga", čeprav učinkuje odlično povsem samostojno."



"Več kot jasno obrtniško obvladovanje z malenkostno motečim nekonsistentnim poudarjanjem podrobnosti."



"Odlična tematika, odlična rembrandtska osvetljava, grozljivost mešana z mehkim pristopom in toplejšimi barvami."

Vstaja robotov

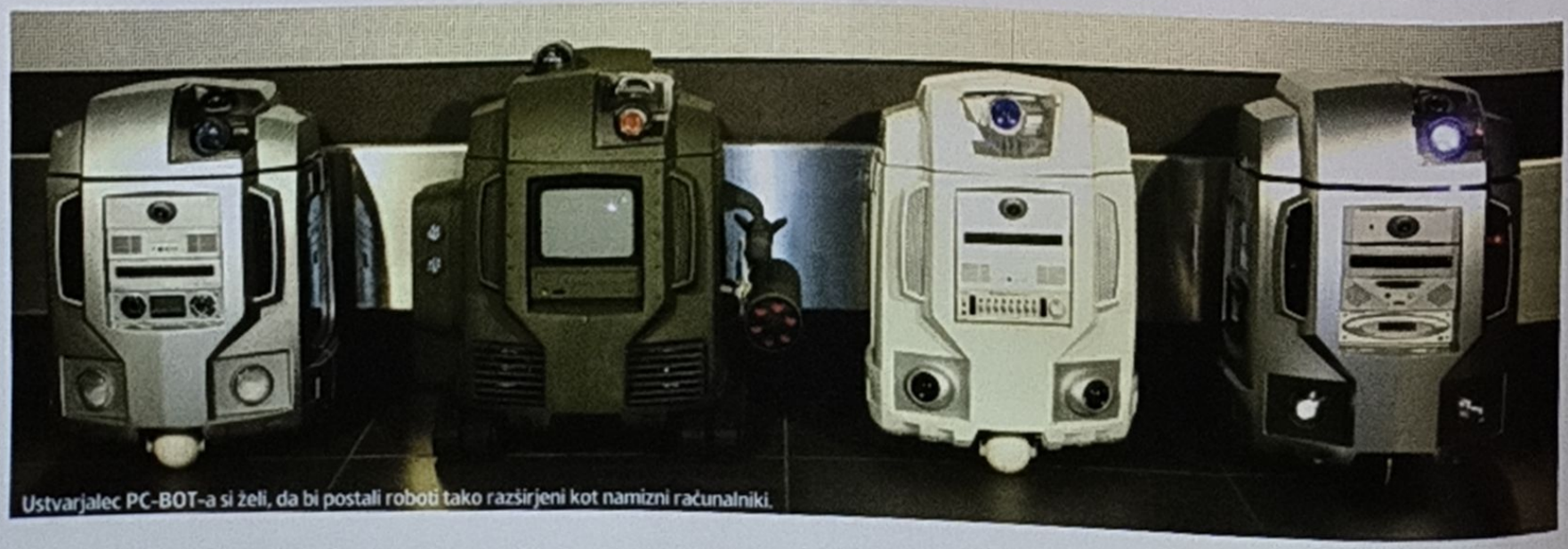
Tom Burick je zgradil robota in misli, da bomo prej ali slej vsi imeli kakšnega. Mi smo se že poklonili našim novim robotskim gospodarjem – dajte se še vi...

Rojstvo PC-BOT-a, mobilnega robota 9. serije, narejenega iz standardnih računalniških komponent, je zakrivil direktor podjetja White Box Robotics (**www.whiteboxrobotics.com**), Tom Burick. "Robote izdelujem že od otroštva," je pojasnil. "Vsi drugi otroci so v vrtcu izdelovali pepelnike iz gline, jaz pa glinene robote. Pravzaprav se v svojem življenju ne spomnim obdobja, ko jih ne bi izdeloval." Tomovo zanimanje pa je v popolno obsesijo spremenila TV serija. "*Lost In Space* je resnično pritegnil mojo domišljijo," je povedal. "Zelo mi je ugajalo, da je bil najboljši prijatelj in zaščitnik Willa Robinsona prav robot. Zaradi tega sem si zadal življensko nalogo, da bodo osebni roboti postali resničnost... Želel sem ujeti bistvo tega robota in ga uporabiti za razvoj resničnega osebnega robota."

Rezultat te ambicije je nekaj več kot milijon tolarjev vredni PC-BOT, ki se kljub visoki ceni že prodaja. "Zavedati se morate, da gre za začetni izdelek," je povedal Burick. "Ta različica robota je narejena v Severni Ameriki z uporabo posebnih procesov izdelave, vsi roboti pa so sestavljeni ročno. Dobra plat pa je, da gre za prave robote komercialnega razreda, katerih konstrukcija spominja na tanke, zaradi česar so postali prodajna uspešnica pri učiteljih, OEM partnerjih in seveda pri zagrizenih navušencih nad roboti in PC-ji."

In kaj dobijo ti kupci za svoj denar? "Model 914 ima možnost avtonomne navigacije, funkcije teleprezentacije/teleoperacije, diferencialni pogonski sistem, sposobnosti sinteze in prepoznavanja govora, nadzorno aplikacijo na osnovi grafičnega uporabniškega vmesnika in gonilnike za Linux," razloži Tom. "Trenutna programska oprema na osnovi Windows omogoča navdušencem med drugim tudi uporabo robota kot varnostnega robota za dom ali pisarno."

Varnostni robot? Je to res dobra ideja glede na dobro znane varnostne luknje v Windows? "Za operacijski sistem vam ni treba nujno uporabljati Windows, čeprav smo z njegovo rabo dosegli odlične rezultate v varnostnih aplikacijah," je povedal Burick.



Ustvarjalec PC-BOT-a si želi, da bi postali roboti tako razširjeni kot namizni računalniki.

"Za vse navdušence, ki bi radi razvili lastne varnostne aplikacije, pa prav tako ponujamo gonilnike za Linux." Pošteno. Toda če imate varnostnega robota, vrednega pravo malo bogastvo, ga bo gotovo kdo poskušal ukrasti? "S krajo ne boste veliko dosegli," se zasmeji Tom. "Prvič, njegove kamere nenehno delujejo in snemajo video, na katerem boste zasačeni pri kraji. Drugič pa tehta skoraj 23 kilogramov, zato se lahko že vnaprej lotite telovadbe, če ga nameravate ukrasti. In nazadnje razvijamo tudi tudi alarm, ki se bo sprožil ob dvigu robota s tal in je precej neprijeten za ušesa."

Burick je prvi, ki priznava, da bo morala cena robota pasti, če se bo hotel prebiti na množično tržišče. "Dostopnost je izjemno pomembna za uspeh PC-BOT-a," pravi Burick. "Zadnja tri leta sodelujemo s kitajskim proizvodnim partnerjem, da bi izdelali cenejšo potrošniško različico robota 914, ki bo vizualno sicer identičen, stal pa bo manj kot 400.000 SIT. V ceno so vključene tudi vse računalniške komponente. Ponudili pa bi radi tudi platformo "naredi sam", ki ne vključuje računalniških delov in bo stala veliko manj kot 400.000 SIT. Predstavljate si jo lahko kot osnovno, "barebone" platformo – tako kot "barebone" PC, ki mu lahko dodate pomnilnik, trdi disk, CD-ROM in tako naprej."

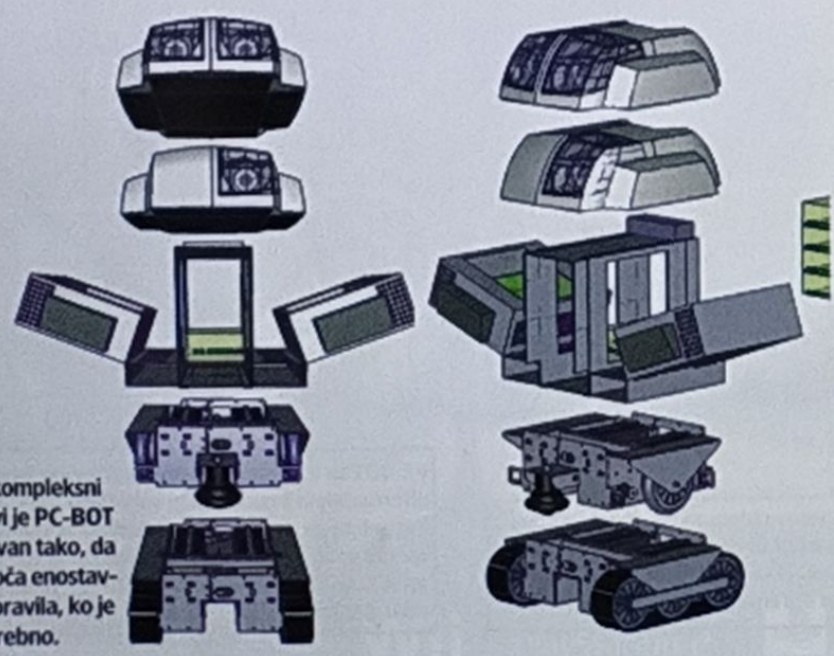
PC-BOT ni prvi robot, namenjen domačim uporabnikom – s to idejo se je poigravalo tudi podjetje Sony, ki pa je Aiba letos prenehalo izdelovati. Zakaj torej Tom meni, da bo PC-BOT-u uspelo tam, kjer ni uspelo niti Sonyju? "Pri Sonyju so Aiba izdelali povsem solidno, vendar so se zmotili v sami osnovi. Sam kot navdušenec nad roboti nisem Aiba nikoli kupil... V njem sem zmeraj videl le plastičnega psa z motorjem. Hotel pa sem imeti robota in ne beagla."

Zmanjšanje cene PC-BOT-a je le del načrta. Zaradi arhitekture na osnovi PC-ja ga je enostavno sestaviti, nadgraditi ali popraviti, kar pomeni, da ga je mogoče tudi modificirati. "Modifikatorske skupnosti so zame življenskega pomena," je povedal. "Moja želja je, da bodo navdušenci sprejeli 914 in zanj razvili aplikacije, o katerih nisem niti sanjal... vse skupaj je v resnici skupno delo."

Burickova dolgoročna vizija je, da bo PC-BOT postal ultimativni pomočnik in zvesti prijatelj, ki ga bo povsod spremljal in uničil njegove sovražnike z mogočnimi strelskimi sposobnostmi. No ja, priznamo, da o tistem delu z uničevanjem malce lažemo. "Želim si, da bi PC-BOT postal tako razširjen kot PC," pravi Tom. "Opomni me na pomembne datume in obletnice, daje navodila GPS, ki me usmerjajo proti cilju – sedi v sedežu sovoznika v mojem avtu – in me s pomočjo svoje umetne inteligence zabava s pametnim in včasih duhovitim pogovorom. V trgovini mi sledi naokoli in prenaša stvari, ki sem jih kupil, med patruljiranjem po mojem domu me ščiti pred vdori vsiljivcev in pri tem pometa tla, omogoča pa mi tudi, da preko interneta popazim na svojo ostarelo mamo – in to je le začetek." In kaj je torej končni cilj projekta PC-BOT? Tom se za trenutek nasmeji, nato pa reče: "Zavladati svetu!" PCF

Zaradi grafičnega uporabniškega vmesnika, ki temelji na Linuxu, je 914 enostavno prilagajati. Robot je opremljen s številnimi varnostnimi aplikacijami in programi za domačo pomoč.

"914 ima možnost samodejne navigacije ter sposobnosti sinteze in prepoznavanja govora, med drugim pa ga je mogoče uporabiti tudi za nadzor varnosti na delovnem mestu in doma"



Kljub kompleksni zasnovi je PC-BOT oblikovan tako, da omogoča enostavna popravila, ko je to potrebno.

PC-BOT ima integrirane kamere, mikrofone in senzorje gibanja, ki mu omogočajo neodvisno interakcijo z okoljem.

Obrni stran

Znotraj robota

Pustimo zdaj vse naloge, ki jih lahko robot opravi namesto vas – kako za vraga deluje? Bleščeče ohišje smo odprli z dletom in pokukali v notranjost

Čeprav se v glavi PC-BOT-a skrivata Logitechova spletna kamera in luč za osvetlitev, pa kamere ne uporablja za gledanje: tam je za snemanje videa in zato, da vam omogoča pogled iz udobja vašega računalnika. Robotove prave "oči" so pravzaprav infrardeči detektorji, ki so nameščeni na njegov trup.

Ker ne bi bilo ravno smotrno imeti robota, ki je stalno pritrjen na kabel, je PC-BOT opremljen s kartico 802.11g WiFi, prek katere nalaga video vsebine in sprejema vse vaše ukaze.

Trije daljnosežni senzorji IR nenehno zaznavajo vse spremembe višine ali prisotnost stopnic in tako preprečujejo drage padce robota. To je robotova glasovna enota, standardni sistem zvočnikov, nameščen v običajni 5,25-palčni prostor.

Izgleda kot pogon DVD, kar tudi v resnici je – čeprav namensko izdelan kombinirani pogon DVD-ROM/CD-RW z dvema integriranimima vhodoma USB. Ta posebej narejeni pogon je bil prvotno izdelan za notesnike.

PC-BOT je v osnovi zgrajen na osnovni plošči VIA EPIA SP13000 Mini-ITX, z dvema 12V akumulatorjema, ki napajata dva napajalnika M2-ATX. Akumulatorja se polnita prek polnilca SONEIL 12, ki je prav tako skrit v enoti, za enostavno polnjenje pa ga je potrebno zgolj povezati z vtičnico na zidu. To skoraj gotovo imate.

Z 1GB pomnilnika DDR in 40GB 2,5-palčnim trdim diskom SATA bi PC-BOT težko označili za zmogljiv sistem, zadostuje pa za XP Home – kar je priročno, saj je to operacijski sistem, ki poganja Brianovo nadzorno programsko opremo. Brianove sposobnosti lahko razširite s programsko opremo *Microsoft Robotics Studio*, ki jo prav tako poganja Windows. Za razširitve je Machine Management Module – ki nadzira motorje robota – povezan s krmilno ploščo, ki ima osem analognih vhodov za IR ali druge senzorje, osem digitalnih izhodov, osem digitalnih vhodov in dvoja vrata USB. Če vam to ni dovolj, lahko dodate še eno krmilno ploščo in po možnosti tudi opekač. Možnosti za razširitev je veliko.

Dodatne "oči": to je robotov sistem za izogibanje trkom, ki ga sestavljajo trije senzorji IR na sprednjem delu enote in po eden na vsaki strani. Ti senzorji se pogovarjajo z "Brianom", programsko opremo robota.

PC-BOT se elegantno premika s pomočjo pogona z diferencialom z neodvisnim sprednjim vzmetenjem. Poganjata ga dva koračna električna motorja, kar zadostuje za pogon koles, koleščki pa se čistijo sami, tako da je premikanje robota po podlagi zmeraj tekoče.

RAYMAN®
RAVING RABBIDS

Invazija se je začela!

Kdo jih lahko ustavi?

Oglejte si www.raymanzone.com

Igrajte več kot 70 zabavnih mini-iger za do 4 igralce: Mečite krave, molzite svinje ali pripravite zajce do plesa!

Izvlecite orožja in se spopadite v norih bitkah!

Tekmujte v divjih dirkah na živalih, kot sta divja svinja ali netopir, in prehitite zlobne zajce!

3+

www.pegi.info

askaboutgames.com

Wii PlayStation.2 PC DVD-ROM GAME BOY ADVANCE

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman Raving Rabbids, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
PS and PLAYSTATION are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

UBISOFT

Leto dobrih iger

Pravite, da leto 2006 ni bilo dobro leto za igre, kaj? Mi pravimo, da je bilo eno najboljših...

Stvari ne bi smele biti takšne, kot so. Igre za PC so se leta 2005 drastično spremenile – rokoborba med serijama *Half-Life* in *Doom* nam je končno dala nespornega zmagovalca in novo množico pravil za prvoosebne strelske igre. Nato je *World of Warcraft* končno spreobrnil vse, ki so dvomili v to, da je svet pripravljen na igranje prek interneta in dokazal, da je lahko razvoj iger za PC še kako dobičkonosen. Bilo je, dragi prijatelji, odlično leto.

Nič čudnega torej, da smo pričakovali, da bo v letu 2006 igričarska scena potrebovala malo oddiha, preden začne spet stopnjevati svojo formo in pljuvati iz sebe vrhunske naslove. Po tako divjem letu bi si naši strojčki vsekakor zaslužili vsaj toliko oddiha, da globoko zajamejo sapo in v miru pomalicajo kakšen Fisherman's Friend.

A čas, potreben za okrevanje, je bil neverjetno kratek. Otrdeli udi (roke in noge, vi packi), ki so sledili zaspani zimi, so bili povsem pozabljeni v času pomladi, ki se je izkazala za precej spektakularno. Spet so se začele vračati igre garažnih razvijalcev, veliko nerodnih potez na trgu konzol pa je samo še utrdilo mesto PC-ja kot pomembnega igralca v igričarski industriji. Zato na naslednjih štirih straneh dvigamo kozarce najboljšim igram leta 2006. Spet smo lahko ponosni, da smo lastniki PC-ja, najbolj prilagodljivega stroja za igranje iger na svetu.

ZIMA

Tiha zima nam ni dala upanja, da bodo stvari za nas kmalu veliko prijetnejše

Najbolje ocenjeni

Najboljše igre minule zime po mnenju *PCF*

Need for Speed: Most Wanted	90%
City of Villains	88%
Eve Online: Red Moon Rising	88%
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	80%
GridWars 2	80%
Commandos: Strike Force	84%
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	80%
TOCA Race Driver 3	88%

JANUAR

Brez slabe vesti lahko rečemo, da je bilo leto 2006 odlično za vse ljubitelje navideznega dirkanja, in da je v tem času PC pokazal konzolam, kdo je šef na tem področju. Začelo se je že januarja z odlično sprejetim *Need For Speed: Most Wanted*. Glede na priljubljenost te serije pri nas je bil uspeh igri praktično zagotovoljen. Češnja na torti dirkaških iger je prišla oktobra z *GTR2*, ki smo jo proglasili za najboljšo simulacijo dirkanja. Januar nam je prinesel tudi princa gimnastičarja v *Prince of Persia: The Two Thrones*.

FEBRUAR

Do meseca februarja lastniki dvojedrnih procesorjev niso mogli izkoriščati dodatnega jedra. Druga polovica silicijevih možganov je končno postala uporabna s prihodom popravkov za *Quake IV* in *Call of Duty 2*, naši testi pa so pokazali, da se je hitrost delovanja dvignila za kar 70%. Za tem pa se je dvojedrno igričarstvo na žalost zavleklo v kot in mrtvo obležalo. Tako (še) ne boste našli večnitne različice *Half-Life 2* ali *World of Warcraft*, te nove možnosti pa ne izkorišča niti *Battlefield 2142*. Zdaj, ko je Intelov procesor Core 2 Duo začel resno spreminjati računalniško sceno, upravičeno računamo, da bodo razvijalci naše nindža-sisteme v letu 2007 bolje izkoristili.

MAREC

Kazati so se začeli prvi znaki, da smo vstopili v dobo večigralstva in da je veleuspešnica *World of Warcraft* zavzela planet. Kazati so se začeli tudi prvi znaki nepripravljenosti založnikov na te spremembe. Pri Blizzardu so se denimo odločili zatreti in izobčiti ceh, ki se je na pogovornih kanalih v igri oglaševal kot "prijazen do homoseksualcev". Pri Blizzardu so si kmalu premislili, odpravili prepoved igranja za člane ceha in se javno opravičili. Se vam zdi vse skupaj nepomembno? Morda je, morda ni, nihče pa ne more zanikati, da so se igre vtihotapile v vse plati našega bednega življenja.

Brali ste lahko tudi

Ostale igričarske zimske radosti

Pozimi nas je najbolj pogrela novica, da bodo nova nadaljevanja serije *Half-Life* do nas kapljala v obliki krajših nadaljevanj, prvi te vrste pa naj bi bil *Half-Life 2: Aftermath* (kasneje preimenovan v *Episode One*). Malo manj prijetno topla za naša ušesa je bila napoved iger, ki naj bi delovale samo v operacijskem sistemu Vista, med katerimi je bila takrat najbolj popularna *Halo 2*. Ker Viste in napovedanih iger v tem trenutku nimamo v rokah, ne moremo potrditi suma, da se bodo hitro našli hekerji, ki bodo omenjene naslove predelali tudi za lastnike sistema Windows XP.

Igre leta 2006

POMLAD

Dober letni čas za ljubitelje iger, malo manj dober za gobline

Najbolje ocenjeni

Pomladi smo se zabavali s temi igrami...

Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth II	83%
Heroes of Might & Magic V	86%
Rise of Nations: Rise of Legends	90%
Oblivion	93%
Call of Cthulhu	82%
Tomb Raider: Legend	80%
Ghost Recon: Advanced Warfighter	80%

APRIL

April je bil mesec, ko smo dali na police trgovin že jubilejno 50. številko revije *PCFormat*. April je bil tudi mesec, ko sta na police trgovin prišli dve strateški igri, ki so ju ljubitelji že nekaj časa napeto pričakovali. A četudi *Battle for Middle-Earth II* in *Star Wars: Empire At War* nista bili slabi izkušnji, ni nobena dvignila prav veliko prahu. Vsaj ne toliko, da bi ta prah dlje časa ostal v zraku in privabil večje število igralcev. Igra *Empire At War* je do danes videla že nekaj dodatkov, od katerih pa nobeden zadevi ni bistveno popravil okusa.

MAJ

Meseca maja je na police trgovin prišla igra, na katero je velika večina poznavalcev stavila, da bo največja uspešnica leta – *Oblivion*. Velik, lep, poleg tega pa nam je enoigralska izkušnja dala večji občutek svobode kot večina iger zvrsti MMORPG. Škoda, da niso glasovni igralci bolje opravili svojega dela, da liki niso bili bolje razviti in da je bil konec premalo spektakularen. Morda še bolj zanimiva kot sama igra je za medije postala skupnost izdelovalcev dodatkov, ki takšne živahnosti ni poznala od dnevov prvih dveh delov serije *Doom*. Nekateri doma narejeni dodatki so zares vredni igranja, zato ste jih vsak mesec lahko nekaj našli tudi na naših diskih.

JUNIJ

Doktor fizike je v svoji pisarni. Se želite domeniti za sestanek? Izkazalo se je, da je odgovor pravzaprav en velik "ne", saj fizikalni procesor AGEIA PhysX ni zanetil nove revolucije, kakor smo upali. Čeprav je potencial še vedno tam – in ga bo prehod na PCI-E še povečal – pa je trenutno zadeva bolj ali manj mrtva. Akcijska igra *Ghost Recon Advanced Warfighter* ni kaj dosti pridobila na kvaliteti, če ste kartico uporabljali, hekerji pa so pogruntali celo, da je mogoče tehnološki demo PhysX, igro *CellFactor*, predelati tako, da deluje brez posebne kartice. Zdaj, ko je preteklo že pol leta, samo 12 iger podpira PhysX.

Brali ste lahko tudi

Letni čas življenja je prinesel tudi konce

V mesecu maju je mednarodni igričarski sejem E3 vdihnil svoje poslednje molekule kisika. Velikanski stroški in zahtevna organizacija, ki je potrebna, da je prireditev vsako leto zaživela, je bila več, kot je igričarska bila industrija pripravljena vložiti. Še posebej v času, ko je deljenje informacij prek spleta veliko hitrejše in predvsem brezplačno. So pa tej smrti sledili pravi razcveti - pomladi je nekaj najstarejših imen v svetu iger za PC spet našlo nov smisel za nadaljevanje življenja. Serije *Tomb Raider*, *Heroes of Might and Magic* in mesec kasneje še *Hitman* so dobile odlične predstavnike.

POLETJE

Zavrelo je na področju iger neodvisnih razvijalcev

Najbolje ocenjeni

Tile fantje so vam delali družbo letošnje poletje

Hitman: Blood Money	86%
SCS: Dangerous Waters	84%
Flatout 2	82%
Half-Life 2: Episode One	90%
The Movies: Stunts & Effects	86%
Titan Quest	81%
Rome Total War: Alexander	84%
Prey	84%

JULIJ

V ring je stopil koncept epizodnega igranja. Tik pred vrati je bil *Half-Life 2: Episode One*, na prizorišču pa se je že pojavil *SiN Episodes: Emergence*. Veliko je bilo govora o tem, da so ravno tovrstne "nanizanke" prihodnost igričarstva, kar je s finančnega vidika prebrisanih založnikov čisto razumljivo. Žal pa kvaliteta takrat še ni bila na nivoju, saj je bil *SiN* prav smrdljivo razočaranje, epizodna pustolovščina *Bone* pa ni bila ne smešna ne pametna. Nas sploh ne čudi, da o drugem delu serije *SiN* še ni kakšnih informacij. Celo o kvaliteti *HL2: Episode One* so se takrat porajala vprašanja...

AVGUST

Na srečo *Half-Life 2: Episode One* ni razočaral, tako da kljub njegovi kratkosti že s slino na ustnicah čakamo nadaljevanje. V tem času se je pojavil še en zelo zanimiv trend – neverjeten porast zares dobrih iger neodvisnih razvijalcev. Avgust nam je dal *Eetsa*, *Zen Bondage* in *GLobotWars*, kmalu pa smo dobili še fantastično potezno pretepaško igro *Toribash*, fizikalno igračko *Armadillo Run* in predelavo uspešnice *Guitar Hero* z naslovom *Frets on Fire*. Odličen dokaz, da za dobro igro razvijalci v resnici ne potrebujejo veliko denarja, ampak zgolj dobro in originalno idejo ter jajca, da jo predelajo v igro in ponudijo na trgu.

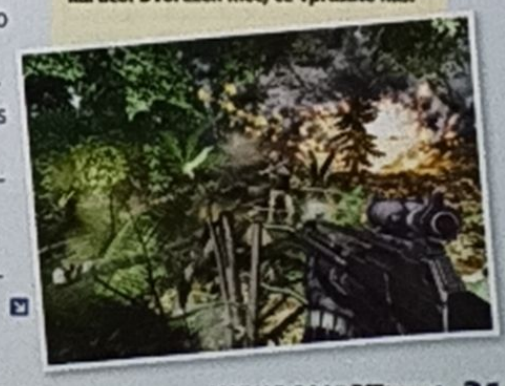
SEPTEMBER

Pred letom dni so bile glavne gravitacijske puške, letos pa portali. Čeprav *Prey* ni bil kaj drugega kot le še en preoblečen klon *Dooma* ali *Quakea*, nam je vseeno predstavil, kako zabavna je lahko teleportacija. Njegovo domislico je takoj zasenčil predstavitveni filmček igre *Portal*, v kateri bo kup akcijskih ugank, ki jih boste reševali predvsem s teleportacijo sebe in ostalih po prostoru. A čast je *Preyu* rešila predelava, ki je teleportacijo še nadgradila in zastavila hudo filozofsko vprašanje: "Kako ustreliti nasprotnika v hrbet, če se ta nenadoma znajde na stropu sosednje sobe?"

Brali ste lahko tudi

Od vročine se jim je začelo blesti

Nagnjenost ameriških politikov, da zlorabljajo proti-igričarsko propagando za lastno promocijo, je julija pokazala svojo humorno plat, ko je župan Las Vegasa javno kritiziral serijo *Rainbow Six*, katerere najnovejši del bo postavil teroriste v njegovo mesto. Ne meneč se za takšne bedarije se je širil seznam iger s podporo za DirectX 10. Razvijalci so razkrili, da bosta *Alan Wake* (delajo ga fantje odgovorni za *Max Payne*) in *Crysis* (razvija ga skupina za *Far Cry*) najbolje delovali v operacijskem sistemu Windows Vista in s primerno grafično kartico. Dvorezen meč, če vprašate nas.



Igre leta 2006

JESEN

Končno je prišel za nas ploden čas leta. Naj se igre pričnejo...

Najbolje ocenjeni

Daljše noči smo izkoristili za igre

Company of Heroes	93%
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	88%
Call of Juarez	81%
GTR2	91%
ParaWorld	81%
Dark Messiah of Might & Magic	88%
Pro Evolution Soccer 6	86%
DEFCON	85%
Gothic 3	85%
Football Manager 2007	90%
Medieval II: Total War	90%
Splinter Cell: Double Agent	91%
Broken Sword: The Angel of Death	80%
Just Cause	82%
FIFA 07	85%
Neverwinter Nights 2	91%

OKTOBER

Čeprav so imeli tudi ostali meseci svetle točke, pa je bil oktober tisti mesec, ko so PC-ji zares napeli svoje mišice. *Lego Star Wars II* je na mizo vrgel nekaj svojega klasičnega humorja. Končno smo s *Call of Juarez* dočakali dober vestern. Igra *Company of Heroes* je zvrsti realno-časovnih strategij podelila prepotrebno zaušnico. Na asfalt je zapeljala najboljša simulacija dirkanja vseh časov, *GTR2*. Celo predelava risanke *Cars* je bila bistveno boljša, kot smo mislili. Če je bilo do tega meseca leto dobro, smo po oktobru leto 2006 že lahko označili za odlično.

NOVEMBER

Steam je bil ob zagonu deležen precejšnje kritike, a sčasoma mu je začela vrednost naraščati. Konec letošnjega leta je Steam eksplodiral – za lepo znižano ceno je bilo mogoče prek njega dobiti *Psychonauts*, izgubljeni dragulj iz leta 2005, *DEFCON*, domiselno vojno igro neodvisnih razvijalcev, *Call of Duty 1* in *2*, najboljši strelski igri na temo 2. svetovne vojne, in *Dark Messiah*, eno bolj zabavnih iger zvrsti FRP. Kupovanje iger v škatlah je nenadoma postalo tako nazadnješko. Aha, poleg *Dark Messiah* sta novembra izšli še dve odlični igri iste zvrsti, ki nas nista pustili hladne: *Gothic 3* in *Neverwinter Nights 2*.

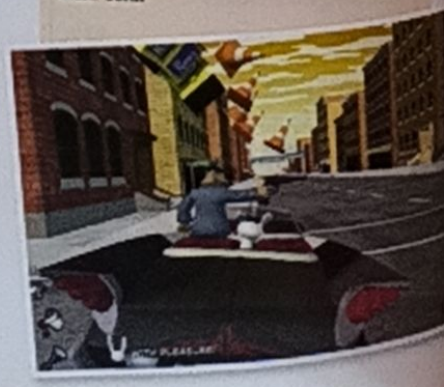
DECEMBER

Kljub velikemu razcvetu tržišča iger MMO in velikega zanimanja založnikov, je bilo to slabo leto za zvrst. Igre *RF Online*, *Auto Assault* in *Dungeons & Dragons Online* niso ravno razburkale gladine, v tej številki opisani MMORPG, *ArchLord*, pa je bil celo popolno razočaranje. Zato pa je *World of Warcraft* nadaljeval svoj pohod z nezmanjšanim tempom in držimo pesti, da ga bo eden izmed konkurentov kmalu spravil na tla. Ne razumite nas narobe, *WoW* ljubimo in v prvi vrsti čakamo na dodatek *The Burning Crusade*, ampak šest milijonov in pol naročnikov po celem svetu je že zelo nezdrava številka.

Brali ste lahko tudi

Bomo igre še sploh kupovali v trgovinah?

Pustolovščine tipa pokaži-in-klikni so si prislužile več omembe v medijih kot v zadnjih petih letih skupaj. Upamo pa, da se prihod novih naslovov te zvrsti še ni končal in da je to le začetek nečesa lepega. *Broken Sword 4* se je sicer vrnil svojim osnovam in vzbudil v nas skoraj preveč nostalgije, težko pričakovani povratek dueta *Sam & Max* pa se je izkazal za tragično plitko izkušnjo. Upamo, da je začetek nečesa lepega tudi zgled, ki ga je postavil odlični *DEFCON*. Ker so se razvijalci izognili posredništvu založnika, je igro mogoče dobiti po prijetno nizki ceni.



Glasujte za svoje najljubše igre preteklega leta in se potegujte za lepe nagrade

Glasovanje se prične 20. januarja

www.gameawards.si

TV v žepu

Neustrašno smo se podali v pisan svet amaterskih voditeljev oddaj in komikov, vrnili pa se s kopico zabavnih vodcastov

Podcasti so za staro šaro. In ker celo Mrazova mama ve, kaj je podcast, smo si zadali nalogo, da za zabavo poiščemo nekaj drugega. Vodcasti so logično nadaljevanje, seveda – namesto da bi zgolj slišali nergavega ameriškega najstnika, ga lahko sedaj tudi *vidimo*, vključno z njegovo od zobne paste popackano majico z napisom Nirvana. Tako smo si zadevo vsaj predstavljali, ko smo začeli s tem člankom.

Ko pa smo malce pobrskali naokoli, smo dejansko odkrili, da je na voljo kar nekaj resnično zabavnih amaterskih programov, z *iTunes* in RSS, ki postajata zmeraj bolj razširjena, pa imajo podcasterji še večji zagon, zaradi katerega jim ustvarjalnega navdiha ne bo zmanjkalo, niti ko jih bo popadel prvi naval dolgčasa. Voditelji nekaterih vodcastov so postali celo manjši internetni zvezdniki, ki se ponašajo z impresivno velikim občinstvom in presenetljivo dobro produkcijo svojih izdelkov.

Za vas smo torej izbrskali priljubljene video podcaste, ki segajo od satire in potovanj, pa vse do kuharskih veščin. Ne glede na vaš okus boste gotovo našli vsaj eno serijo, ki jo je vredno prenesti na vaš Video iPod in jo ohraniti za vaše in naše potomstvo.

KOMEDIJA

Amaterji, pripravite nas do smeha, če zmorete

GALACTICAST
www.galacticast.com
Tehnično podkovana amaterska ekipa, ki brije norce iz znanstvene fantastike in stripov. Ne glede na to, ali gre za družinske zdrahe Supermana in Lois ali Dr. Whoja, ki vodi pogovorno oddajo po vzoru Jerryja Springerja, boste tukaj našli kar nekaj humornega materiala.

ASK A NINJA
www.askaninja.com
Eden izmed redkih video podcastov, ob katerem smo se glasno krohotali, je *Ask A Ninja*, odbita serija, v kateri edinstveni voditelj na elektronsko pošto odgovarja v stilu, ki vključuje ogromno besnega kričanja in kung-fujevskega mahanja z rokami. Obvezno si oglejte.

SOUP OF THE DAY
soupmovie.zabberbox.com
Soup of the Day je nekoliko tvegan poskus komedije po vzoru *Curb Your Enthusiasm*, sledi pa ubogemu možakarju, ki je v istem večeru nenamerno izpovedal ljubezen trem ženskam. Zdaj ima tri dekleta, ki jih mora osrečiti in seveda poskrbeti, da ne izvejo za obstoj svojih tekmic.

DETECTIVE FASHION
www.spainfulfilms.co.uk
Mračna, nadrealistična in, kar je najbolj pomembno, britanska komedija. Velikozobi detektiv Fashion poskuša razvozlati skrivnosti, povezane s kloniranjem, izginotjem goveda in resnično grozljivimi izpadi besa The Blue Baby. Polno komičnega navdiha.

GOODNIGHT BURBANK
www.goodnightburbank.com
Satira na ameriški lokalni program z novicami, ki ne prikazuje nobenih poročil, temveč zabijanje nožev v hrbet v zakulisju studija. Igralska zasedba je profesionalna, produkcija impresivna, scenarij pa soliden in nenehno zabaven.

iTOD
www.itod.tv
Nismo ravno najbolj prepričani, kaj naj rečemo o *iTod*. Avtor spletne strani trdi, da je našel Todove govorne tirade na kaseti v videokameri, ki jo je kupil v zastavljalnici. Mi mislimo, da se za to zgodbo skriva nekaj popolnoma drugega, še zlasti, ker je dotični Tod popolnoma neznosen.

WEST WINGERS
www.shoutboy.com
Čeprav že nekaj časa ni bila posodobljena, je ta politična satira znana po izredno prepričljivem oponašanju Georgea W. Busha in še boljšem norčevanju iz Condoleezze Rice. Držite pesti, da bodo kmalu ponudili nove epizode.

CEREALIZED
www.cerealized.com
Cerealized sledi ponedeljkovi rutini treh sostanovalcev, pri tem pa včasih zadene in včasih zgreši – kljub temu pa zna izvabiti ciničnI krohot ali dva. Čeprav zadnje čase vlada zatišje, so ustvarjalci obljubili drugo sezono.

RICKY GERVAIS
www.rickygervais.com
Pod predpostavko, da lahko prenašate nemogoči obraz Gervaisa, ki bolšči z zaslona, se vam bo zdela tale izredno redka zadeva, videocast slavne osebnosti, celo rahlo zabavna. Splača se poskusiti, če se še niste naveličali prilizovanja Davida Brenta.

ZAKON

iki Bar TV
ww.tikibartv.com

Fantastična improvizirana komedija, postavljena v bar, opremljen v havajskem stilu. V vsaki epizodi Dr. Tiki predpiše koktajl, ki reši vse težave obiskovalcev bara. Johnny Johnny ga zmeša in katastrofa je preprečena. Najboljše pri vsem skupaj pa je, da vključuje recepte za vsako posamezno pijačo.

NOVICE IN ŠPORT

Bodite na tekočem z dogajanjem v svetu

ZAKON

Podcasti BBC-ja
www.bbc.co.uk/newspodcasts

BBC je vstopil na področje popularne kulture s poskusom vodcastinga. Najboljši deli *News at Ten*, ki ga posodobijo vsako sredo, in oddaje *Newsnight*, ki jo posodobijo vsaki petek, pomenijo, da lahko Natasho Kaplinsky in Paxo prežarčite na vaš iPod med vašo zbirko skladb skupine Spice Girls.

ABC WORLD NEWS
abcnews.go.com
Na ZDA osredotočeni novičarski vodcast za vse tiste, ki želite kadarkoli izvedeti, kaj trenutno skrbi Američane. Zaradi profesionalne izdelave in vsakodnevnega posodabljanja je pravi zgled vseh novičarskih podcastov.

CNN
www.cnn.com/services/podcasting
Ameriška poročevalska mreža CNN prav tako ponuja dnevne video podcaste, ki naročnike obveščajo o trenutni situaciji v svetu. Vredno je omeniti, da podjetje vsako uro ponuja tudi zvočni podcast za vse tiste, ki so lačni novic.

THE OINTMENT
www.theointment.com
Bivši pisec podjetja Disney neumiljeno vzame pod drobnogled dnevne dogodke. Tako kot številni drugi podcasti je osredotočen na ZDA, vendar pa je voditelj Steve Tatham dokaj zanimiv, občasno pa vam postreže tudi s kakšno šalo.

NBA.COM
www.nba.com
NBA je ena izmed redkih športnih organizacij, ki ponuja lastni video podcast, rezultat pa je soliden izdelek, ki vključuje vrhunce tekem, intervjuje in druge novice, obenem pa poskrbi tudi za redne posodobitve.

"Nekateri vodcasti so dovolj priljubljeni, da spremenijo svoje voditelje v zvezde in se ponašajo z neverjetno številnim občinstvom"

TEHNIKA

Najnovejše spletne domislice neposredno na vašem iPodu

ROCKETBOOM
www.rocketboom.com
Rocketboom, eden izmed najbolj znanih vodcastov, nadaljuje z delovanjem, kljub izgubi privlačne, a domišljave voditeljice Amande Congden. Novi voditelj je bivši angleški VJ MTV Europe, ki jo bo, kot kaže, kmalu prekosil.

GEEKBRIEF.TV
www.geekbrief.tv
Oddaja z novicami o najnovejših napravah, ki jo brez predaha vodi gospodična po imenu Cali Lewis. Vsebinsko je nekoliko plitka, kljub temu pa boste iz nje izvedeli veliko o najnovejših tehnoloških pogruntavščinah, ki ravnokar prihajajo na tržišče.

DLTV
digitallifetv.com
Grozljivo profesionalna 40-minutna oddaja, v kateri razglabljajo o vseh vrstah tehnoloških čudes. Za njo očitno stoji spodoben proračun, kar je tudi razvidno, tako da številne druge vodcaste na tej strani pahne v senco, voditelji pa so polni znanja in obenem še prijazni.

CRANKY GEEKS
www.crankygeeks.com
Vodcast, v katerem čemerni ameriški novinar, ki poroča o tehnologiji, veliko jadikuje. Zadeva je v starem formatu, vendar ponuja nekaj zanimivega klepeta o tehnologijah, zbrana ekipa pa prav tako dobro obvlada svoje področje.

ZAKON

Diggnation
www.diggnation.com

Pogled skozi povezave, ki kraljujejo na spletni strani za družabne mreže **www.digg.com**. Voditelja sta dokaj duhovita, čeprav tudi nesramna, na njihovi prireditvi San Diego Comicon pa sta zbrala veliko občinstvo – kar je dokaz velikega števila spletnih privržencev.

Najboljši vodcasti

ANIMACIJA

Kje dobiti redno dozo zabavnih risank

NIGEL AND TREVOR

www.nigelandtrevor.com

Zgodba dveh fantov, ki obiskujeta javno šolo in poskušata obogateti. Nigel kuje načrte, Trevor je pesimističen, oba pa imata izredno slab angleški naglas. Komedija je včasih uspešna, včasih pa brcne v temo, zato pa je animacija primerno brezhibna.

BRICKFILMS

podcast.brickfilms.com

Gre za podcast, ki vsebuje prispevke s spletne strani Brickfilms. Vse zgodbe so animirane s figurami LEGO, nekatere med njimi pa so presenetljive tako po obsegu kot po ambiciji. Še zlasti smo uživali v akciji znanstveno-fantastične epizode 15.

PODSTAR.RUNNER

podstar.homestarrunner.com

Kje bi bila internetna animacija brez *Homestarrunner*? Na srečo se lahko sedaj potešite z dozo Strong Bad, elektronske pošte v obliki podcasta, ki je še vedno neverjetno smešna. Na žalost so trenutno na razpolago le ponovitve, upamo pa, da bomo kmalu dočakali nove epizode.

CHANNEL FREDERATOR

www.channelfederator.com

Kratki animirani filmi, zbrani z interneta, javnih prispevkov in celo iz profesionalnih animacijskih studijev. Čeprav je poudarek na sami kakovosti dela in ne na zgodbi, boste tukaj našli veliko zabave.

★ZAKON★

Making Fiends

www.makingfiends.com

Making Fiends, animirani podcast, ki ga financira Nickelodeon, je zgodba o dveh dekletih – Vendetti, ki ustvarja bizarne pošasti, in Charlotte, ki se ji sploh ne sanja, da jo poskuša Vendetta spremeniti v malico za hudobce. Vsekakor vredno ogleda.

MEŠANICA

Paberki, vredni vaše pozornosti

CTRL + ALT + CHICKEN

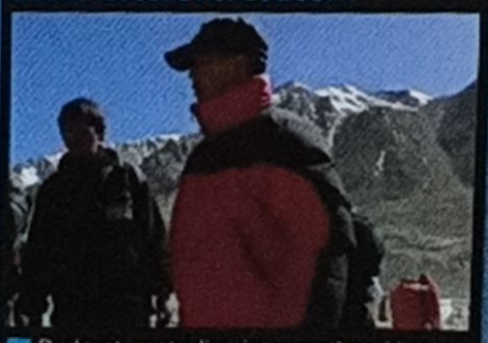
www.ctrlaltchicken.com

Ctrl+Alt+Chicken, ki ga vodita Alex Albrecht iz *Diggnation* in Heather Stewart, je verjetno prvi in edini kuharski spletni program na svetu. Na srečo pa niti pod razno nista dediča prestola Jamieja Oliverja, tako da so na sporedu občasno tudi kulinarične katastrofe.

★ZAKON★

Rest of Everest

www.restofeverest.com



Podcast, sestavljen iz posnetkov, ki so nastali med ekspedicijo na Mount Everest. Člani ekipe komentirajo vzpon na zajetnih vodcastih, z več kot 80 urami posnetkov podviga pa jim materiala zlepa ne bo zmanjkalo.

BMW VODCAST

vodcast.bmw.com

BMW je eno izmed redkih velikih podjetij z lastnim vodcastom, naročnikom pa ponuja najnovejše novice iz sveta industrije avtomobilov. Vrhunec so zlasti navidezni ogledi dirkalnih prog z vozniki F1. Če sodite med ljubitelje avtomobilov, je stvar nedvomno vredna ogleda.

SURF SESSION REPORT

www.surfsessionreport.com

Če se boste naveličali sive, mrzle in dolgočasne zime, si popestrite življenje z vodcastom neposredno s Havajev. *Gregor Mraz* lahko uživa v deskanju, vsi ostali pa se bomo zadovoljili že s koščkom modrega neba in prelepimi peščenimi plažami.

DNEVNIKI

Življenja drugih ljudi, dostavljena brezplačno

★ZAKON★

Potujoča zakonca Moran

www.sarahlane.com

Mladoporočenca Sarah in Brendan sta se podala na potovanje okoli sveta, ki bo trajalo leto dni. Parček je lahko duhovita spremljava vašim lastnim popotovanjem z iPodom v žepu, njuni opisi in pogledi na različne mednarodne lokacije, ki sta jih obiskala, pa človeku pogosto vzamejo sapo.

GERIATRIC1927

www.youtube.com

Človek, ki se skriva za zgornjim imenom, je postal že prava zvezda spleta, hkrati pa sodi tudi med najbolj redke pošasti: upokojence z videoblogom. 79-letnik si je pridobil oboževalce s pripovedovanjem vojnih zgodb, odgovore pa dobiva z vsega sveta.

DRIVETIME

drivetime.ravijain.org

Zanimiva inačica vodcastinga, saj se *DriveTime* odvija med jutranjo vožnjo dveh piscev dnevnikov, Ravijem in Sonio. Kakšne so posledice za Ravijevo sposobnost vožnje, sicer ni znano, vseeno pa gre za dokaj zanimiv klepet.

MY LIFE IN ADVERTISING

www.apple.com/itunes

Na razpolago le v mapi za podcaste iTunes. Sean McKenna vas vodi skozi ftrgani (f z malo začetnico in g najbrž z veliko) svet oglaševanja. Na trenutke je zadeva rahlo zabavna, običajno pa bolj spominja na srhljivko kot komedijo.

DIARY OF A MAD FILMMAKER

www.exgfilms.com

Skupina ameriških najstnikov ustvarja ljubiteljske filme, hkrati pa najde tudi čas za izdelavo videobloga s podrobnostmi svojih produkcij. Na nek način prikupno in na drugega hudo "geekovsko" – če ste kdaj sanjarili o karieri režiserja, jih boste gotovo razumeli.

IGRE

Kaj gledati med dolgim nalaganjem *Obliviona*

X-PLAY

www.g4tv.com/podcasts/index.html

Ameriški kabelski kanal G4 je bil zasnovan na programiranju video iger, zato tam dobro vedo, kako je potrebno narediti podcast o igrah. Voditelj je včasih malce zoprn, zato pa ponuja veliko informacij.

THE 1UP SHOW

the1upshow.1up.com

Ekipa spletne strani za igre 1up nastopa v lastnih komičnih skečih in ocenjuje igre s poudarkom na igrah za konzole, nekaj pozornosti pa namenijo tudi PC-ju. Če želite dobiti splošne informacije o tem, katere igre se splača igrati, bi si lahko izbrali tudi slabšo možnost, kot je ta.

COIN-OP TV

www.retroblast.com

Podcast, ki je v celoti posvečen radostim starih arkadnih klasik, poišče klasične enote in nove načine igranja najljubših starih iger. Če ste v igrah naveličani pretiranega pomena grafike, je tole za vas kot nalašč.

PODCAST O VIDEO IGRAH MTV.COM

podcasts.mtv.com

Celo največji svetovni glasbeni kanal je vstopil na tržišče podcastov o video igrah, čeprav so številni med njimi zgolj paketi napovednikov za igre. Nekateri pa ponujajo tudi precej več, zlasti tisti, v katerih kultna junakinja interneta Old Grandma Hardcore muči razvijalce iger na svoj edinstveni način.

★ZAKON★

PCGamer Podcast

pcgamerpodcast.com/video

Ameriška izdaja revije *PCGamer* prav tako ponuja lastni vodcast z intervjuji in novicami o igrah z vsega sveta v priročno velikih zalogajih. Ker poznamo ekipo angleškega *Gamerja*, pa se nam zdi urednikova miza rahlo sumljivo prazna.

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!

NAJBOLJŠA REVIJA ZA IGRE!

GAME ZONE

SAMO 295 SIT

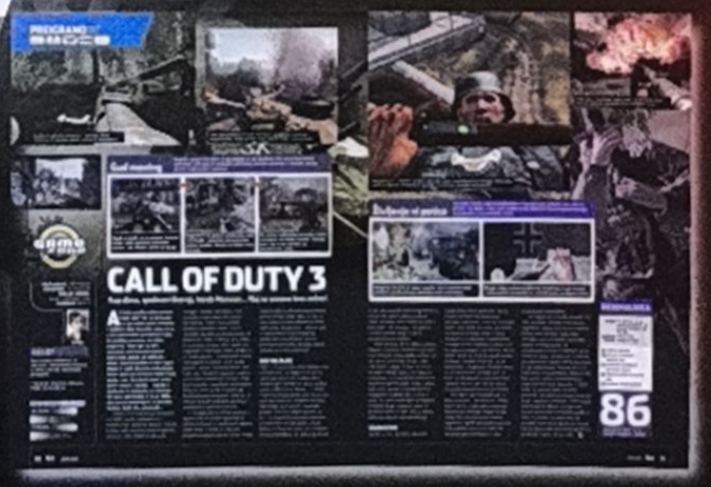
GZ 13 JANUAR 2006

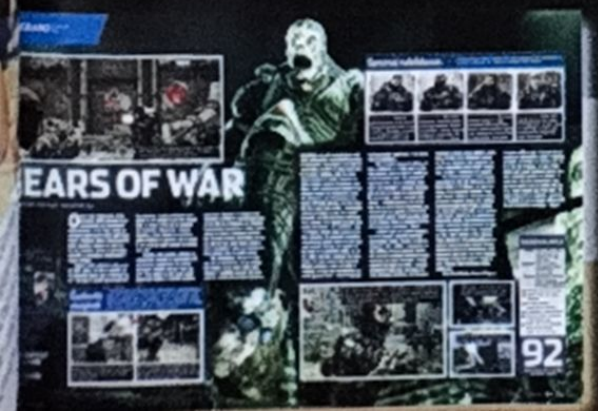
LOST PLANET
Vrnitev stare šole na novodobno konzolo

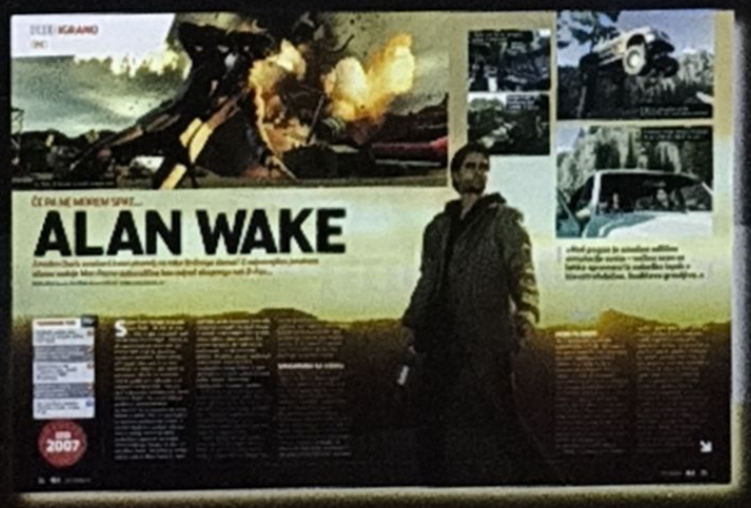
NEVERWINTER NIGHTS 2
Ali je nadaljevanje enega boljših FRP-jev vredno svoje

CALL OF DUTY
Znoj, blato in svinec. Call Of Duty 3 na strani 3

Poštnina plačana pri pošti 2102

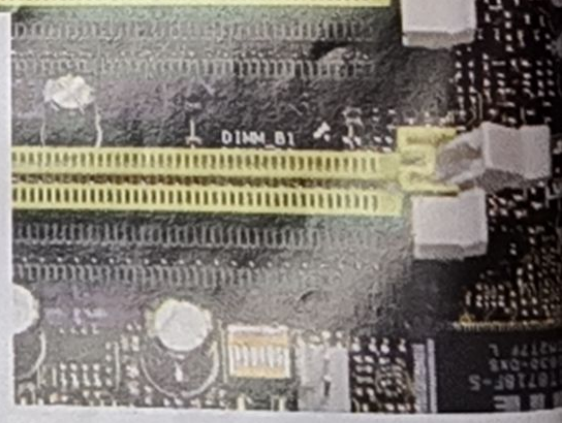






SAMO 295 SIT

Navijanje
CORE 2 DUO



Prav gotovo je nemogoče iztisniti zmogljivosti za 250 tisočakov iz procesorja, ki stane manj kot četrtino cene, kajne? Mi se ne strinjamo...

Nizek proračun in besne zmogljivosti. Običajno ta kombinacija ni izvedljiva. Občasno pa na trgu pristane procesor, ki omogoča morilske zmogljivosti za smešno nizko ceno. Intelov Core 2 Duo E6300 je točno tak čip.

Na papirju omenjeni procesor ni najbolj impresiven – frekvenca znaša le 1,86GHz, kar ni ravno zavidljivo. V primerjavi z Intelovim štirijedrnim monstrumom z 8MB predpomnilnika pa tista uborna 2MB na E6300 delujeta prav smešno. A naj vas to ne zavede. Procesor, za katerega boste odšteli manj kot 50 tisočakov, lahko brzi tako hitro, da ga je težko ločiti od modelov Extreme Edition, za katere boste odšteli tudi 300 tisočakov. Vse, kar je potrebno za takšne zmogljivosti, pa je malce navijanja in skromna investicija v pošten hladilnik. Tukaj vam bomo povedali, kako naj se tega podviga lotite.

Intelov navijalski prvak

Rezultati testov v Quake 4	
Core 2 Duo E6300 pri 1,86GHz	92 fps
Core 2 Duo E6300 pri 2,86GHz	133 fps
Core 2 Extreme X6800	140 fps

“Ta čip za 170 evrov odpihne celo najhitrejše in najdražje AMD-jeve modele”

Nujna oprema
Hladilniki

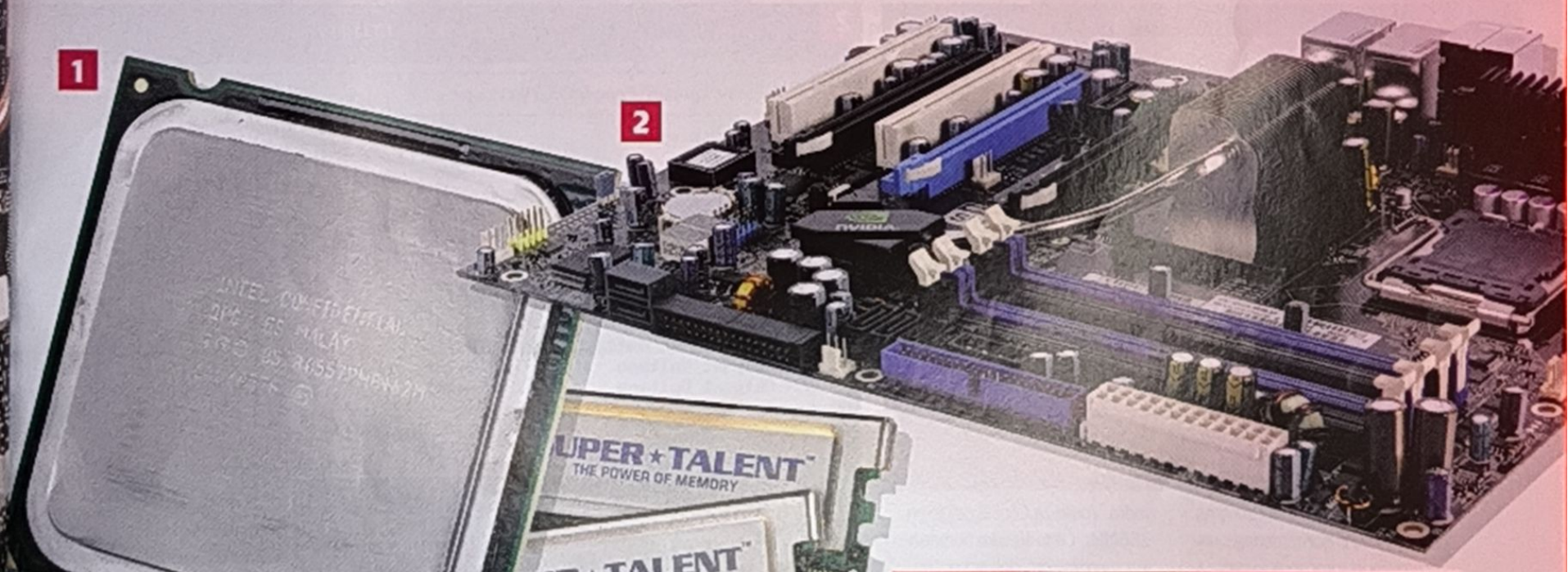
Cooltek Auras 775
Ok. 14,60€
(3.500,00 SIT)
Kup aluminijastih reber in zajeten, 92mm ventilator. Uporablja standardne Intelove sponke.

Noctua NH-U12 CPU
Ok. 58,42€
(14.000,00 SIT)
700 gramov bakra in aluminija za pasivno hlajenje. Popolnoma tih in enako učinkovit kot Intelov hladilnik.

Thermaltake Big Typhoon
Ok. 41,73€
(10.000,00 SIT)
Velik je. A smo že povedali, kako velik je? Glomazen 120mm ventilator, šest cevi za odvajanje toplote in skupna teža 850g.

Zalman CNPS7700-CU
Ok. 39,64€
(9.500,00 SIT)
Večni favorit uredništva. Izjemno kvalitetno izdelan, odlična bakrena zasnova in skoraj neslišen ventilator.

Zalman CNPS7700-ALCU
Ok. 31,30€
(7.500,00 SIT)
Podoben CNPS7700-CU, le da je izdelan iz cenejšega in manj učinkovitega aluminija.

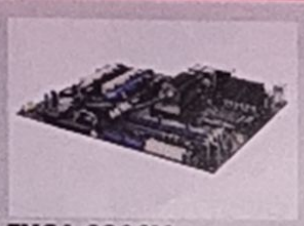


Prvi korak
Strojne nastavitve

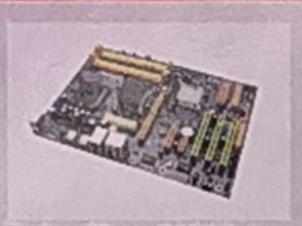
V teoriji je izbira čipa za navijanje prav enostavna. Višji razred pomeni, da je manj možnosti za navijanje. V praksi pa je zadeva nekoliko bolj kompliciran, še vedno pa ne morete zgrešiti, če kupite Intelov Core 2 Duo (1). Mi smo izbrali Core 2 Duo E6300, ker je poceni in ker ga je mogoče naviti do zmogljivosti X6800 Extreme Edition. Naslednja izjemno pomembna komponenta je osnovna plošča (2). Za tak podvig je nujna osnovna plošča, ki omogoča spreminjanje frekvence procesorja in pomnilnika ter popoln nadzor nad napetostjo. Sistemski pomnilnik (3) je prav tako nujen, če želite, da bo navit sistem stabilno deloval. BIOS-i na nekaterih osnovnih ploščah omogočajo napredno spreminjanje nastavitev pomnilnika, tako da lahko procesor pošteno navijete, ne da bi pretirano obremenili pomnilnik. Če osnovna plošča takšnih nastavitev ne podpira, je nujen hiter pomnilnik, ki ga je mogoče konkretno naviti. Zadnji košček strojne sestavljanke pa je seveda hladilnik za procesor (4). Standardni Intelov hladilnik je porazno slab, saj so rebra iz cenene kovine, način pritrjevanja, ki ga podpirajo vse osnovne plošče, združljive z LGA-775, pa tudi ni najboljši. Zato vam polagamo na srce, da si omislite kvaliteten bakren hladilnik s poštenim sistemom pritrjevanja. Rezultati navijanja bodo s takšnim hladilnikom znatno boljši, sistem pa bo stabilnejši in hladnejši, pa še dalj časa bo takšen.

Nujna oprema
Osnovne plošče

Asus P5W DH Deluxe
Ok. 223,25€
(53.500,00 SIT)
Plošča z naborom Intel 975, ki ponuja nesramno veliko. Ni poceni, a so rezultati navijanja impresivni.

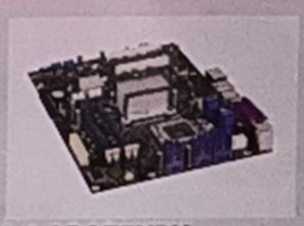


EVGA 680SLI
Ok. 300,45€
(72.000,00 SIT)
Zanjo boste plačali zajeten kup denarja, a ta izjemna plošča za Core 2 Duo in omogoča spreminjanje prav vsega!



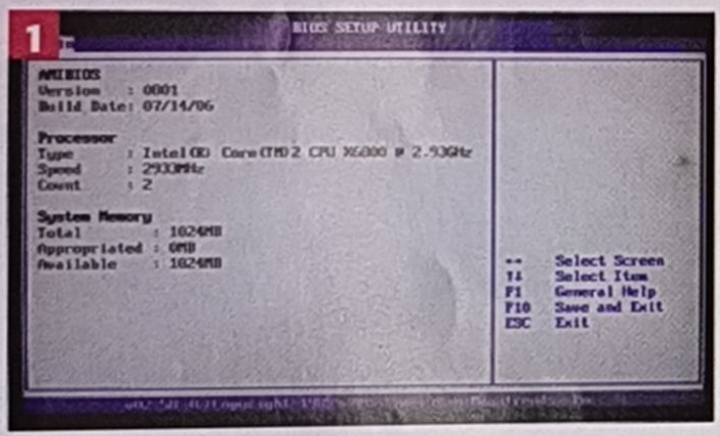
BioStar TForce P965 Deluxe
Ok. 181,52€
(43.500,00 SIT)
Spodobne zmogljivosti na račun nabora Intel 965. Hitrosti vodil nekje do 400MHz.

Gigabyte GA-965P-DQ6
Ok. 204,47€
(49.000,00 SIT)
Pisana paleta možnosti priklopov, da o BIOS-u sploh ne govorimo. Je pa nekoliko draga za ploščo z naborom 965.

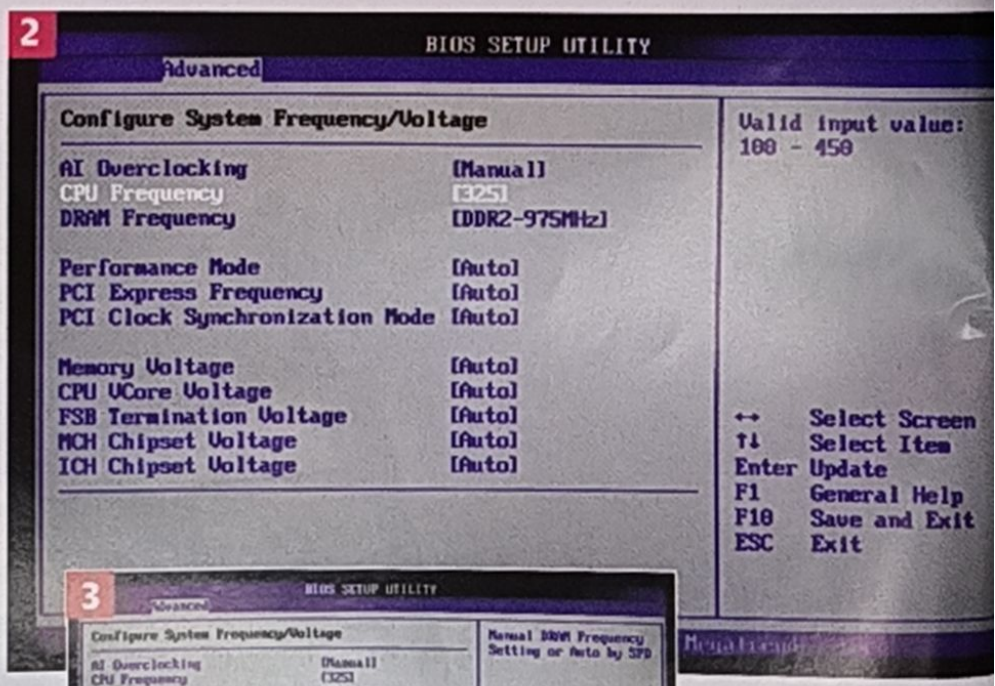


Intel D975XBX
Ok. 214,91€
(51.500,00 SIT)
Precej hitra plošča sama po sebi, a ni tako prilagodljiva kot ostale plošče, ki smo jih tukaj omenili.

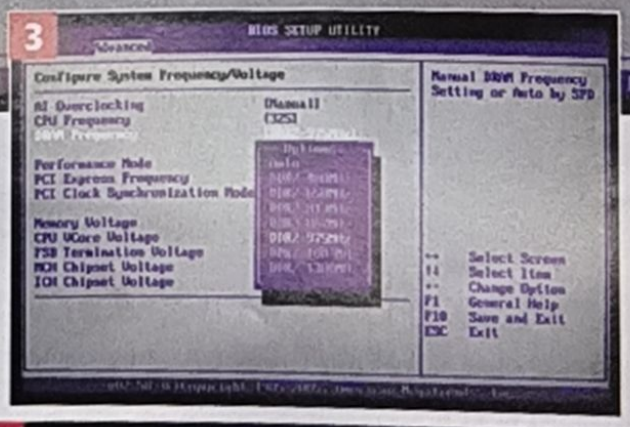
1



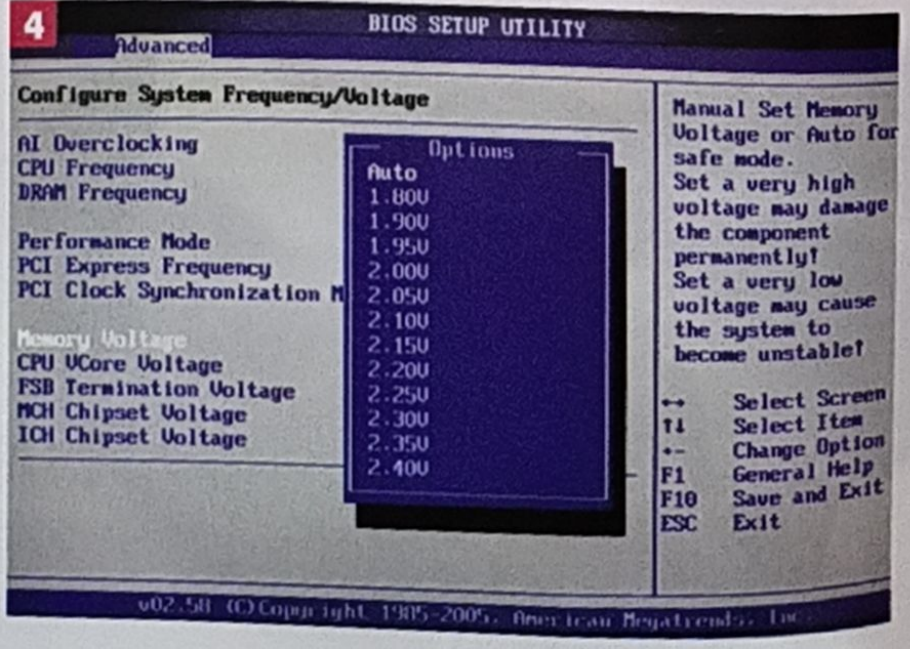
2



3

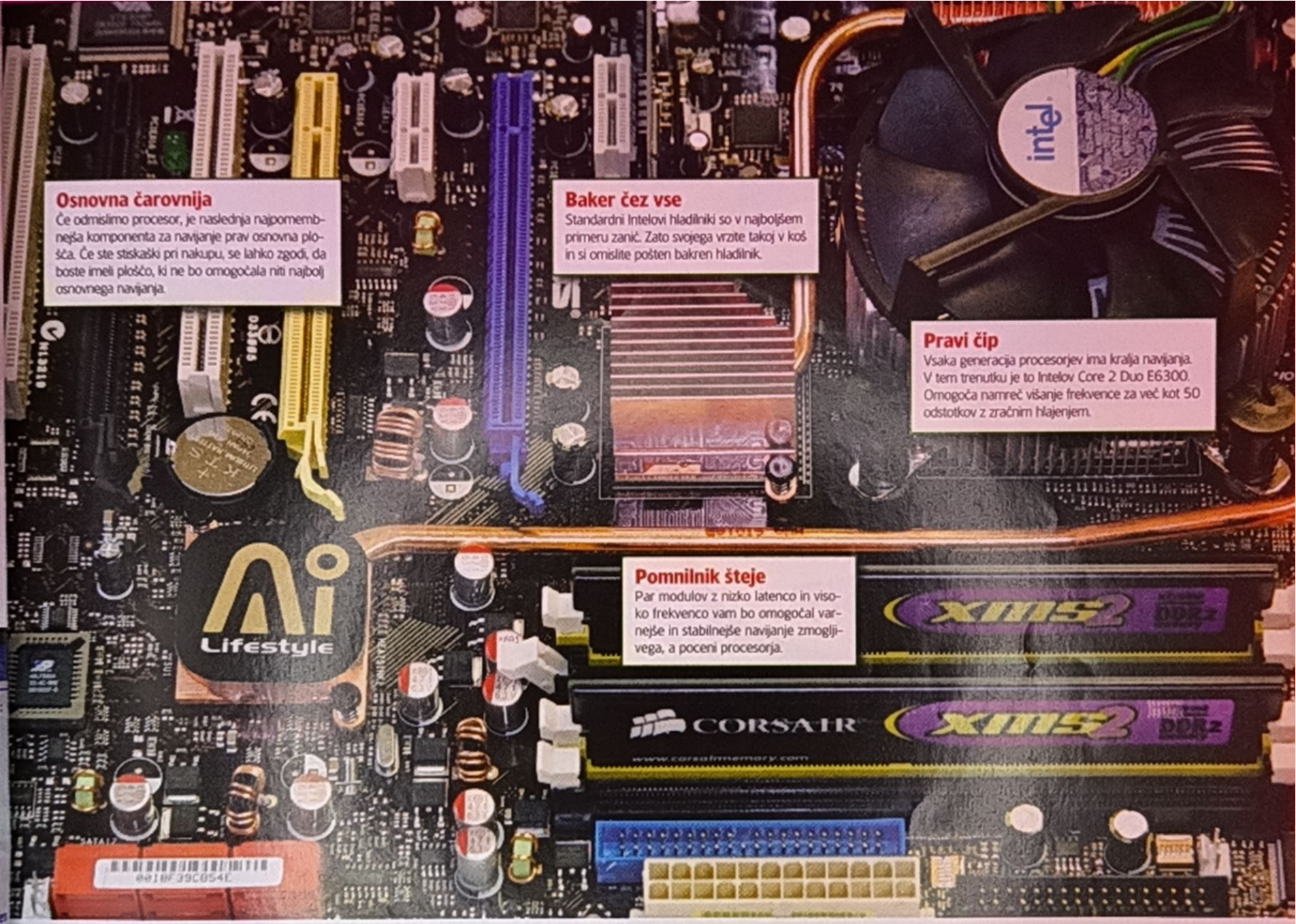


4



Drugi korak
Programske nastavitve

Najprej vas moramo opozoriti na nekaj izjemno pomembnega: nepremišljeno spreminjanje nastavitev v BIOS-u lahko ubije vaš čip in še kaj zraven. Pri navijanju sledite dvema preprostima praviloma. Prvo pravilo se glasi: ne eksperimentirajte z neznanimi nastavitvami. Spreminjajte samo tiste, za katere veste, čemu služijo. Drugo pravilo pa pravi takole: varno navijanje je samo tisto, ki ga izvajate v majhnih korakih, ne v velikanskih skokih. Procesor je skoraj nemogoče uničiti, če navijate postopno, zato ne bodite nestrpni. Zaženite računalnik v BIOS (1) in preverite, če je vaš čip pravilno prepoznan. Zapomnite ali zapišite si vrednost množilnika, ker jo boste potrebovali. Poiščite napredne nastavitve (2) in v njih možnosti navijanja – običajno so označene kot "advanced chipset settings" ali "jumperfree configuration". Mogoče boste morali omogočiti ročno navijanje (namesto samodejnega). Zdaj ste pripravljeni na spreminjanje nastavitev (3). Za večino procesorjev boste imeli na voljo samo spreminjanje frekvence procesorskega vodila. Vodilo za Core 2 deluje pri 266MHz. Če to številko pomnožite z množilnikom, dobite končno delovno frekvenco procesorja. Nam je vodilo E6300 uspelo naviti na 410MHz. Fiksni množilnik je v tem primeru 7, kar pomeni, da smo dosegli frekvenco procesorja, ki znaša kar 2,96GHz. Ne pozabite pa, da ima navijanje sistemskega vodila negativen učinek na hitrost pomnilnika. Hitrost pomnilnika (frekvenco DRAM) zato znižajte, preden začnete navijati, če nimate besno hitrega pomnilnika. Po izbiri novih nastavitev pritisnite tipko F10, da shranite nastavitve in ponovno zaženete računalnik. Pozorno spremljajte stabilnost sistema med zagonom. Ko se Windows naloži, zaženite kakšno aplikacijo, ki močno obremeni procesor, ki naj bo aktivna vsaj 15 minut. Če sistem stabilno deluje, ponovno zaženite računalnik, skočite v BIOS, še malce zvišajte nastavitve in ponovite vajo s spremljanjem stabilnosti (4). Ponavljajte, dokler ne dosežete najvišje frekvence, pri kateri sistem absolutno stabilno deluje.



Rezultati testov

Procesor in hlajenje	Kodiranje videa WMV9 (min:s)*	Kodiranje videa DivX (min:sec)*	Dekodiranje H.264 1080p (obremenitev procesorja)*	Quake 4**	Podatkovna širina pomnilnika**	Cena
Intel Core 2 Duo E6300 pri 1,86GHz, standarden Intelov hladilnik	2:24	3:49	29%	92 fps	5.032 MB/sec	173,29€
Intel Core 2 Duo E6300 pri 2,63GHz, standarden Intelov hladilnik	1:45	2:44	21%	124fps	7.001 MB/sec	173,29€
Intel Core 2 Duo E6300 pri 2,86GHz, hladilnik Zalman CNPS7700Cu	**1:39**	**2:34**	**19%**	**133 fps**	**7.264 MB/sec**	**215,12€**
Intel Core 2 Extreme X6800	1:37	2:32	19%	140 fps	5.531 MB/sec	920,24€

* Nižje vrednosti so boljše
** Višje vrednosti so boljše

Procesor in hlajenje	Temperatura procesorja med obremenitvijo*
Intel Core 2 Duo E6300 pri 1,86GHz, standarden Intelov hladilnik	28°C
Intel Core 2 Duo E6300 pri 2,63GHz, standarden Intelov hladilnik	33°C
Intel Core 2 Duo E6300 pri 2,86GHz, hladilnik Zalman CNPS7700Cu	**27°C**

* Nižje vrednosti so boljše

“Naš E6300 je bil na koncu le nekaj odstotkov počasnejši od Extreme Edition v vsakem testu”

Zaključek
Skrita moč

Zmogljivosti Extreme Edition za ceno Celerona zvenijo res sladko. A če smo čisto iskreni, sploh nismo pričakovali, da bo skromni Core 2 Duo E6300 dal tako impresivne rezultate. Le oglejte si rezultate naših testov, ki so dovolj zgovorni brez našega komentarja – v prav vsakem testu je bil na 2,86GHz naviti E6300 le za nekaj odstotkov počasnejši od čipa Extreme Edition. Razlika med obema je bila tako majhna, da je pri običajnem delu in igranju sploh ni mogoče opaziti.

Pri tem pa moramo povedati, da smo te rezultate dobili z Zalmanovim bakrenim hladilnikom. E6300 je, navit na 2,86GHz, deloval hladneje s tem hladilnikom kot pri 1,86GHz z Intelovo kocko. Ta informacija je verjetno dovolj, da vam je jasno, kako pomemben je pošten hladilnik – z Intelovim smo lahko isti procesor navili le do 2,63GHz. Core 2 Duo in kvaliteten hladilnik resnično lahko tvorita jedro fantastičnega in hitrega sistema. Zakaj bi plačevali več, če ni potrebno?

Pokrajine

Fotografski vodič

SAMO
5,22€ / 1250 SIT

1. številka v prodaji pri vašem prodajalcu časopisov

VSEBINA

- 116 STRANI VODIČEV DO NEPOZABNIH KRAJINSKIH FOTOGRAFIJ
- Obvladajte kompozicijo in osvetlitev
- Obala in podeželje
- Urbano
- Sončni zahodi
- Nočna krajinska fotografija
- Sestavljanje panoram
- Pomlad, poletje, jesen in zima
- Digitalna obdelava

IN ŠE VELIKO VEČ V 11 TEMATSKIH POGLAVJIH...

Glasbeni tradicionalist

Leto 2006 je za nami, in prav je tako, kajti prav neprijetno bi bilo, če bi se še enkrat ponovilo. Saj ne, da je bilo minulo leto slabo, celo zelo dobro je bilo, toda ponavljal ga res ne bi. Tudi kruha ne vzamem včerajšnjega, če je današnji, svež in topel na mizi. Seveda pa se poslavljanju starega leta in proslavljanju novega leta ni mogoče izogniti, zato sva se z Najdražjo odpravila praznovat božič med prijatelje. Po količinah alkoholne pijače, ki niso primerne za objavo (saj veste: Minister za Zdravje opozarja: Pitje večjih količin alkohola škoduje zdravju) je prišel čas Playstationa 2 in programa SingStar. Na tem mestu se lahko brez težav pohvalim, da pri zvokih, ki jih spušča moje grlo, še divji merjasec jokajoč zbeži v varno zavetje gozda, da o ostalih gozdnih živalih sploh ne govorim. Normalno (beri: v treznem stanju) se tega zavedam in omejujem svoje komunikacijske sposobnosti na normalen pogovor, toda ta večer je alkohol opravil svoje in pričel sem prepevati. Moram priznati, da sem vesel, da imam tako dobre prijatelje, da so preživeli moj poskus množičnega umora. Z razširjenimi zenicami in odprtimi usti so strmeli vame, medtem ko je s sten odpadal omet in so domače živali ležale na hrbtu, zavijajoč v težkih mukah, vendar me to ni motilo, kajti kdor poje, zlo ne misli. Še dobro, da je Najdražja, ki je vajena vsega hudega, skočila k meni, takoj ko je bilo pesmi konec, in mi iztrgala mikrofon z izgovorom, da je potrebno pomagati v kuhinji, drugače bi lahko zbudil speči vulkan Smrekovec. Pa tako dobro mi je šlo, rezultat je bil celo nad 1000. No ja, še vedno mi ostane sivestrovanje, vi pa do takrat uživajte, kolikor se le da.

Grafični čudeži

12 grafičnih kartic, kup rezultatov testov - kdo je najboljši? str. 44

PCFormat -ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Po zaključku testiranja grafičnih kartic se je prelevil v lovca na Tomaža. Izsledil ga je v lopi blizu Idrije.

UROŠ JAUŠOVEC
Barbari je priskočil na pomoč pri testiranju protivirusnih programov in je celo vztrajal znatno dlje, ker se je lahko še igral z mobilnimi telefoni.

BARBARA BANOVIĆ
Ugotovila je, da je testiranje protivirusnih programov v bistvu grozno dolgočasno, zato se je večino meseca raje potepala po koncertih.

ALJOŠA HANCMAN
Poigraval se je z Windows Vista in milo zajokal, ko se je bilo treba vrniti na služben računalnik z Windows XP.

TOMAŽ KOTNIK
Ponudil se je, da bo pomagal pri supertestu, potem pa je neznano kam izginil z najnovejšim GeForceom.

GREGOR MRAZ
Hotel nas je zalezovati z brezžično kamero, a se je izdal, ko jo je postavil v žensko stranišče.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniški navdušenci, ki pišejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

Cene izdelkov, navedene v testih, so izključno informativne narave.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str. 44 Supertest
str. 52 EVGA nForce 680i
str. 53 Gigabyte W551N
str. 53 Olympus E-400
str. 54 Asus P5N32-SLI Premium
str. 54 Pro Shock Mini Wireless
str. 54 D-Link DCS-2120 Wireless Internet Camera
str. 55 Creative Zen V Plus
str. 58 Windows Vista
str. 61 F-Secure Mobile Antivirus/Mobile Security
str. 61 F-Secure Internet Security 2007

Grafični supertest

Danes je na trgu že cela gora 3D naborov, zato je izbira kralja grafičnih kartic vse prej kot lahka

KAKO SMO TESTIRALI

Vse grafične kartice smo testirali pri ločljivostih, ki so primerne za vsako kategorijo. Kartice nižjega razreda smo testirali pri ločljivostih 1.024x768 in 1.280x1024, kartice srednjega razreda pri 1.280x1.024 in 1.600x1.200, kartice višjega razreda pa smo izzvali pri ločjivosti 1.902x1.200 in 2.560x1.600. Višja hitrost (število slik v sekundi) pomeni boljši rezultat.

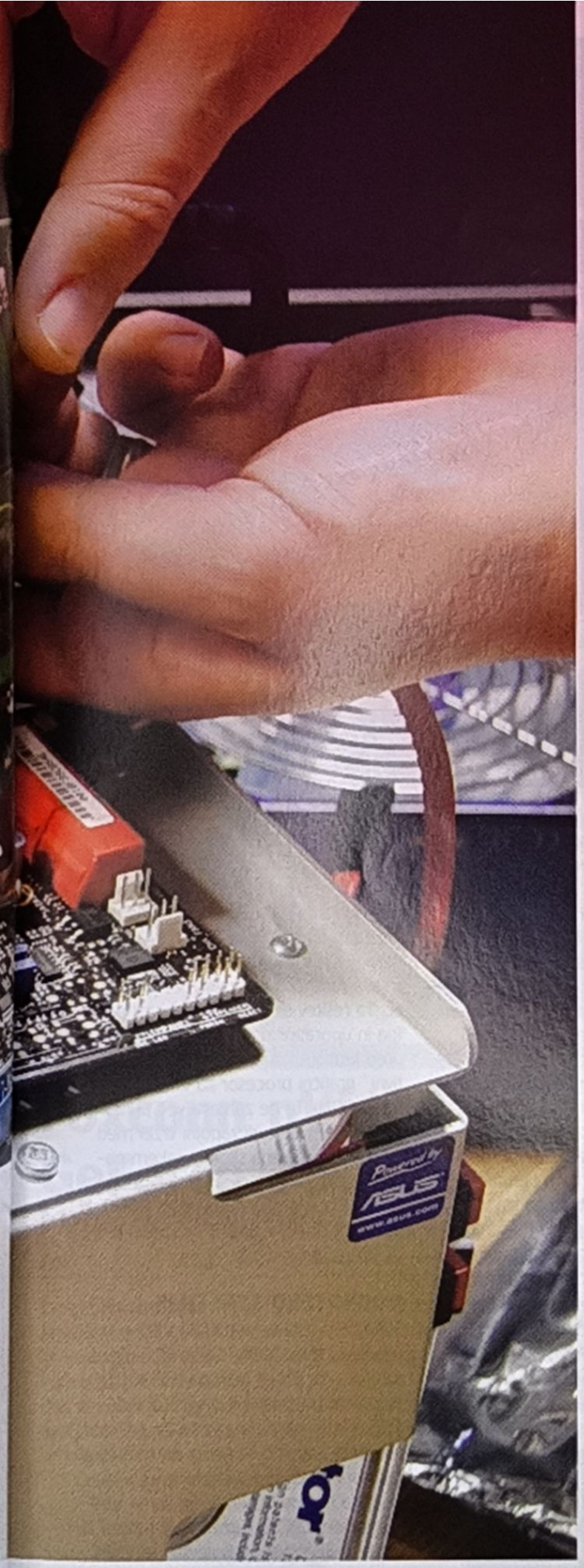
SAPPHIRE ATI RADEON X1650 PRO

SAPPHIRE ATI RADEON X1800GTO

MSI NX7600 GEFORCE 7600 GT

FOXCONN NVIDIA GEFORCE 7900GS

MSI NX7900 GEFORCE 7900GT



Naj vam izdamo en strašljiv podatek: zmogljivosti 3D renderiranja za osebne računalnike v zadnjih nekaj letih so tako neverjetno poskočile, da danes zmogljiva grafična kartica zmore prežvečiti več pik kot večina modernih vojaških simulatorjev letenja. Počakajte še kakšnih pet let, pa bodo naši namizni strojčki tako zmogljivi, da bodo brez težav prekosili hordo računalnikov, ki se danes v Hollywoodu uporabljajo za posebne učinke in animacijo. Z malo sreče se bomo lahko kmalu znebili vseh tistih podpovprečnih igralcev in vse delo opravili kar digitalno.

Pa je lahko dobrega tudi preveč? V zadnjem letu in pol sta velikana grafike za osebne računalnike, ATI in nVidia, trg grafičnih kartic razrezala na še manjše koščke. Pognali so novi grafični nabori za prav vse cenovne razrede, od tistih za manj kot 30 tisočakov do božjastno dragih kartic, za katere je potrebno odšteti skoraj 200 jurjev, in seveda kup naborov nekje vmes. To za končnega potrošnika seveda dobro, slabo pa je, da se računalniški navdušenec v vsej tej grafični džungli zelo težko znajde. Iskanje prave kartice za specifične potrebe in za pravo ceno je v tako pisani množici delo za poln delovni čas. Naš delovni čas, če smo natančni.

“Počakajte pet let, pa bodo naši PC-ji prekosili tiste, ki se uporabljajo v Hollywoodu za posebne učinke in animacijo”

Ker pa samo tovrstno kompliciranje očitno ni dovolj, je kupec prisiljen svoje možgane uporabiti še za dojemanje cele gore lastnosti in tehnologij. O, da. Cevovodi za obdelavo pikslov, senčniki, enote verteks, prepustnost vodil, količina pomnilnika, možnost uporabe več kartic in podpora za šifriranje vsebin so samo izbrane lastnosti, s katerimi se boste morali spoznati.

Kje torej začeti? Razumevanje trenutnih razlik med nVidiinimi in ATI-jevimi grafičnimi procesorji je primerno mesto za začetek. To velja še posebej za nVidin preskok s serije GeForce 7 na novo družino GeForce 8. A slednjo zaenkrat postavimo malce na stran, saj je učinkovita serija 7 še vedno ena najbolj popularnih in uspešnih 3D grafičnih kartic vseh časov. Družina ima kar nekaj skupnega s serijo 6, tako da imajo kartice GeForce 7 praktično identičen nabor lastnosti DirectX 9. Pri nVidii so izboljšali HDR-renderiranje glede na kartice serije 6, vseeno pa novejše kartice še vedno ne znajo združiti HDR z glajenjem robov. Kar zadeva anizotropno filtriranje – in s tem tudi jasnost objektov in površin pri gledanju pod ostrimi koti – pa serija GeForce 7 ni kaj nadgradila serije 6, kar seveda pomeni, da na tem področju še zdaleč ne blesti.

SREČNA SEDMICA?

Serija 7 je v veliko pogledih prav staromodna družina grafičnih čipov, saj ima tradicionalno arhitekturo cevovodov, ločene enote za obdelavo pikslov in verteksov ter čisto klasičen pomnilniški krmilnik. V bistvu pa to ni nič slabega. Serija 7 namreč ponuja čisto klasično paleto izdelkov, ki imajo več cevovodov za obdelavo pikslov in enot verteks v višjih cenovnih razredih. Za več denarja torej dobite več. Pri nVidii so se tudi pošteno posvetili zmogljivostim senčnikov pikslov. Serija 7 je tako skoraj dvakrat zmogljivejša na tem področju od grafičnih procesorjev serije 6. Na tem mestu moramo omeniti tudi, da nVidia tesno sodeluje z razvijalci iger, s čimer zagotavlja optimalno delovanje najbolj priljubljenih in udarnih naslovov na trgu. Čeprav kartice serije 7 šepajo pri senčenju, pri nVidii skrbijo, da razvijalci tega ne poudarjajo. Dodatna prednost dokaj enostavne arhitekture je tudi fizično manjši grafični procesor, to pa seveda pomeni, da so čipi cenejši, tako da so kartice, kot je dvoprocesorski GeForce 7950 GX2 cenovno precej ugodne. Zaradi tehnološko zrele arhitekture, majhne zasnove in tesnega sodelovanja z razvijalci so kartice serije 7 resnično vredne ogleda, saj ponujajo več kot le dostojno renderiranje DX9 v vsakem cenovnem razredu.

GIGABYTE NVIDIA GEFORCE 7600GS

ATI RADEON X1900 XT 256MB

SAPPHIRE ATI RADEON X1950PRO

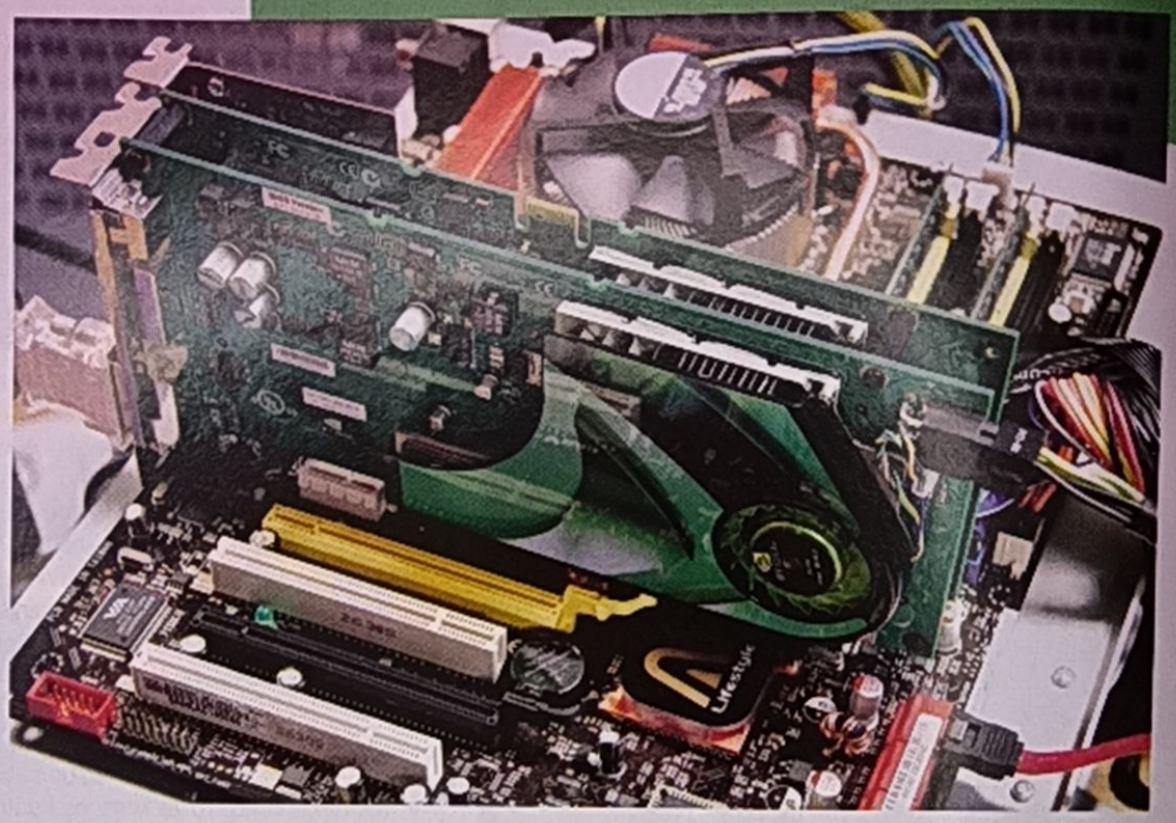
ASUS NVIDIA GEFORCE 8800GTS

NVIDIA GEFORCE 7950 GX2

ATI RADEON X1950 XTX

NVIDIA GEFORCE 8800 GTX

Serija 7 pa ima še eno prednost, in sicer SLI. Sprva je bila nVidiina platforma za dve kartici precej čudaška in nič kaj prijazna do uporabnika. V zadnjih dveh letih pa je tehnologija pošteno dozorela, tako da je neverjetno učinkovita in enostavna za uporabo. Katerikoli par kartic z istim naborom, ne glede na blagovno znamko ali proizvajalca, lahko združite v enem računalniku in si zagotovite skoraj podvojene zmogljivosti. Čeprav par kartic v čisto novem sistemu načeloma ni smiselna rešitev (zmogljivejše samostojne kartice, ki so cenejša rešitev, skoraj vedno dajejo boljše rezultate), lahko na tak način pošteno pomladite starikav igralni računalnik.



ENOSTAVNO IN MIŠIČASTO

Kartice serije GeForce 7 so torej dodelane in učinkovite, kljub temu, da so enostavne in stavijo na grobo silo. Kako se pa lahko z njimi primerjajo kartice družine X1000, ki prihajajo iz laboratorijev nVidiinega glavnega tekmeca? Če poenostavimo, lahko rečemo, da lahko v seriji X1000 najdemo najbolj elegantne in napredne kartice s podporo za DirectX na svetu, ki dajejo fantastično sliko in imajo res pester nabor funkcij in fenomenalne zmogljivosti. Gre za tiste vrste čipov, ki jih dobite, ko imajo glavno besedo inženirji, ne pa marketingarji.

Glavna prednost teh kartic je najbolj prefinjen in zmogljiv nabor senčnikov za Shader Model 3 na trgu. Od kartic GeForce 7 niso naprednejše le pri naprednem senčenju, saj na račun enot s trojnimi senčniki in naprednim upravljanjem z ukazi predstavljajo tudi prehod med ločenimi in poenotenimi grafičnimi procesorji in s tem seveda tudi pogled v prihodnost. Pri ATI-ju so grafične procesorje X1000 opremili še z naprednejšimi pomnilniškimi krmilniki, s katerimi so izboljšali podatkovno širino, znižali latence in seveda izboljšali zmogljivosti in kvaliteto slike. Češnja na smetani pa je, da je prav vsaka kartica iz serije X1000 zmožna HDR-renderiranja skupaj z glajenjem robov, da o fantastičnem anizotropnem filtriranju sploh ne govorimo.

GeForce 7950GX2 je kralj pri standardnih 1.280x1.024 in se zelo dobro obnese pri 1.600x1.200. Če bi radi šli do 1.920x1.200 ali celo do 2.560x1.600, pa boste potrebovali več moči – X1950 v CrossFire ali par nVidiinih grafičnih kartic GeForce 8800GTX.

Družina X1000 pa ima tudi nekaj temnih skrivnosti. Prva je ta, da kompleksna zasnova čipa zahteva ogromno tranzistorjev, rezultat tega pa sta višja cena in večja poraba glede na serijo GeForce 7. In medtem ko so napredni senčniki in pomnilniški krmilniki resnično veliko doprinesli k zmogljivostim kartic visokega razreda, kot sta X1900 in X1950, grafični procesorji, ki ždijo niže na lestvici, na primer X1600, še zdaleč niso tako impresivni.

"Družina x1000 ima nekaj temnih skrivnosti, med ostalim tudi znatno več tranzistorjev"

Največji problem X1000 pa je CrossFire. nVidiin SLI je pošteno presenetil ATI-jevo ekipo, ki se je začela pospešeno truditi, da bi razvila lastno rešitev za uporabo dveh kartic. Prvi dve generaciji CrossFire sta bili tako nora zmešnjava mostičkov, čipov in primarnih kartic. Ta rešitev še zdaleč ni tako elegantna in uporabniku prijazna kot SLI. ATI je pred kratkim končno predstavil prvi "nativni" grafični procesor za CrossFire, X1950Pro. Ta ne zahteva več primarne kartice, temveč tudi zapolni vrzel med CrossFire in SLI na skoraj vsakem področju. Niti kančka dvoma ni, da bodo ATI-jevi novi grafični procesorji R600, ki bodo luč dneva ugledali v začetku leta 2007, samo še boljši.

POENOTENO SENČENJE

Tako nam ostane samo še nVidiina krasna nova serija kartic GeForce 8. Predstavnika najvišjega razreda (8800GTX) smo vam predstavili v prejšnji številki *PCFormata*, tako da ga zdaj že poznate. Naj torej povemo samo to, da ta kartica ni le prvi grafični procesor na trgu, ki podpira Microsoftov novi (in samo Visti namenjen) DX10, temveč gre tudi za čisto prvi 3D čip z poenotenimi senčniki. Ne moremo še povedati, kako dobro se bo obnesla nova družina grafičnih procesorjev, dokler ATI ne bo predstavil lastnih čipov s podporo za DX10 in seveda dokler se ne pojavijo prve igre zanj. Zaenkrat pa je pomembno samo to, da so zmogljivosti nove kartice v DX9 fenomenalne in da je kvaliteta slike perfektna. Za oboje pa boste seveda odšteli zajeten kupček denarja.

KAJ DX10 POMENI ZA VAS

Vsem tistim, ki prejšnjič niste poslušali (ja, vidva tam zadaj, poslušajta!), naj povemo, da DirectX 10 in poenoteni senčniki pomenijo, vsaj v teoriji, da bodo grafične kartice zmogle veliko več v 3D aplikacijah. Vsak cevovod na kartici, ki podpira DX10 (nVidiina serija 8 je prvi predstavnik kartic za DX10), je popolnoma programirljiv. To pomeni, da lahko cevovod izvaja več različnih opravil in ne bo brezdelno posedal, medtem ko se drugi, bolj specializirani deli kartice potijo. To je precejšen korak stran od dosedanjih komponent, ki so bile programirane za eno samo opravilo. Gre za pošten skok naprej v učinkovitosti, rezultat pa bodo kartice, ki bodo zmogle znatno več. Več objektov, boljše teksture, bolj realistična voda...

VSTOPNI RAZRED

Sapphire ATI Radeon X1650Pro

Manj res pomeni manj

Cena 133,53 € (32.000,00 SIT) **Proizvajalec** Sapphire **Na spletu** www.sapphiretech.com

Vsak supertest mora imeti poraženca, in tokrat je to vsekakor Radeon X1650Pro. Za začetek bi fantom pri ATI-ju radi prisolili klofuto za oznako kartice. Vsak, ki je vajen uporabljati zdravo kmečko pamet, bi na primer sklepal, da gre za malce počasnejšo izvedbo nove kartice X1650 XT. Eeeee, ne. Slednji ima namreč osem fragmentnih cevodovov in nič manj kot 24 senčnikov, ta testirana kartica pa ima še vedno staro zasnovo s štirimi cevovodi in 12 senčniki, kot jo ima zdaj že postarani Radeon X1600.

Posledično so 3D zmogljivosti te kartice v najboljšem primeru povprečne. V zahtevnih igrah, kot je na primer *F.E.A.R.*, je ločljivost 1.024x768 največ, na kar lahko računate. Pri res zahtevnih igrah, kot je *Oblivion*, pa ne moremo biti niti malo prijazni. Če bi radi igrali kaj takega, je X1650 Pro vse prej kot dobra izbira za vas.

60% **PCF pravi...** "Ta Sapphirejeva kartica naših zahtev vsekakor ni izpolnila"

Sapphire ATI Radeon X1800GTO

Izredna kartica ali metanje denarja skozi okno?

Cena 187,78 € (45.000,00 SIT) **Proizvajalec** Sapphire **Na spletu** www.sapphiretech.com

Neredko se zgodi, da rezultati testov ne odražajo zmogljivosti kartice v dejanskih aplikacijah. To velja tudi za Radeona X1800GTO. Na papirju je ta kartica le za dlako boljša od MSI-jeve s čipom GeForce 7600GT (dejansko je le za dlako počasnejša v *Half-Life*).

A naj vas številke ne pretentajo. V *F.E.A.R.* in *Oblivion*, dveh igrah, ki trenutno najbolj izmučita grafične procesorje, brez težav pelje 7600GT lulat. Razlog za to je čisto preprost: gre namreč za okleščeno kartico visokega razreda z 256-bitnim pomnilniškim vodilom, in ne za izboljšano izvedbo kartice srednjega razreda, ki se mora sprijazniti s 128-bitnim vodilom. X1800GTO poganja ATI-jev grafični procesor R520, ki je bil pred letom dni nekaj časa najhitrejši grafični procesor na trgu. Gre za edino kartico v nižjem cenovnem razredu, s katero bi z veseljem ubijali pošasti v *Oblivionu*.

78% **PCF pravi...** "Zakaj ne bi posegli po višjem razredu za manj denarja, če lahko?"

Foxconn nVidia GeForce 7900GS

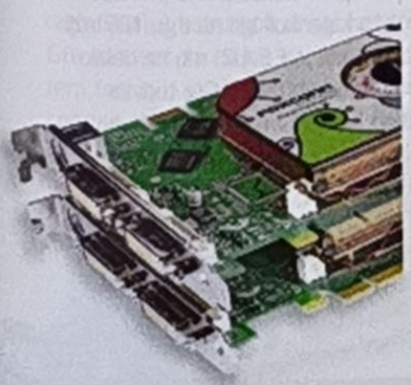
Mega za filme, manj mega za igre

Cena 196,13 € (47.000,00 SIT) **Proizvajalec** Foxconn **Na spletu** www.foxconnchannel.com

Dvajset cevovodov za obdelavo pikslov in sedem enot verteks za le 196€? To bo Foxconnov GeForce 7900GS. Gre namreč za več kot le solidno kartico, ki daje izjemne rezultate v praktično vseh igrah, razen res najzahtevnejših, in to pri ločljivosti 1.280x1.024.

Cenovno gledano pa že skoraj spada v srednji razred. Zakorakali smo tudi v leto 2007, ko bodo 20-palčni monitorji z nativnimi ločljivostmi 1.680x1.050 cenovno že primerni za večino žepov, s tako visokimi ločljivostmi pa se ta kartica preprosto ne more kosati. No, teoretično se že lahko, a če bi radi na 20-palčnem monitorju poganjali igre pri nativni ločljivostmi in z zglajenimi robovi, bo klecnila.

Glede na to, da je počasnejši od Radeona X1800GTO in da ga je ATI-jev Radeon X1950Pro povozil na celi črti, je jasno, da je 7900GS preživel svoje. Vseeno pa je še vedno odlična izbira, če iščete poceni grafično kartico.



78% **PCF pravi...** "7900GTS je sicer čisto spodobna kartica, a je malce predraga"

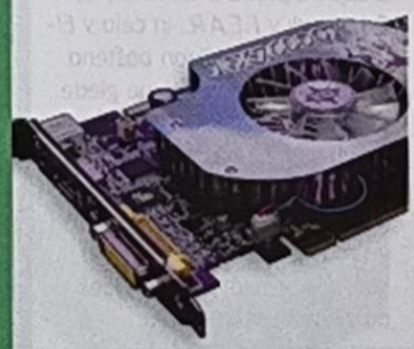
MSI NX7600 GeForce 7600GT

Pohitite, zabava se pričenja

Cena 162,74 € (39.000,00 SIT) **Proizvajalec** MSI **Na spletu** www.msicomputer.co.uk

Ali igranje na računalniku jemljete vsaj približno resno? Če ga, bi se pri tej kartici morala začeti vaša pot pri iskanju idealnega kosa strojne opreme. Čeprav nVidiin GeForce 7600GT ni več tista pošast srednjega razreda, kot je bil ob izidu, marca 2006, je še vedno dovolj zmogljiv za žvečenje večine modernih iger.

Za primer vzemimo *Half-Life 2*: skozi igro se kartica prebija brez vsakih težav, in sicer pri ločljivosti 1.280x1.024, skupaj z glajenjem robov in anizotropnim filtriranjem. Še močno senčene igre, kot je *F.E.A.R.*, lahko spodobno prebavi pri istih nastavitvah. Priznamo, da kartica poklekne pred *Oblivionovim* pregrešnim grafičnim napadom, a lahko isto rečemo za večino kartic na trgu. Če denarja ne uporabljate za WC papir in si trenutno lastite 17- ali 19-palčni monitor, bo MSI-jev 7600GT vse prej kot boleč za vaše oči.



71% **PCF pravi...** "Tale MSI-jeva kartica je kralj srednjega razreda"

SREDNJI RAZRED

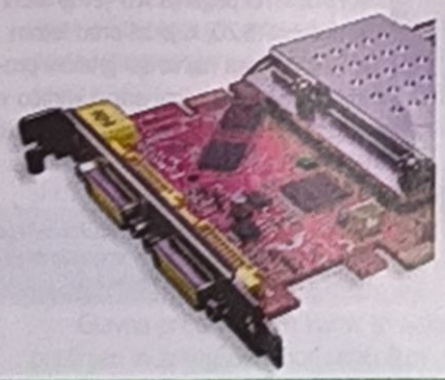
MSI NX7900 GeForce 7900GT

Predzadnje mesto ni nobena sramota

Cena 254,55 € (61.000,00 SIT) **Proizvajalec** MSI **Na spletu** www.msicomputer.co.uk

Skoraj zadnje mesto v primerjalnem testu grafičnih kartic srednjega razreda je nekaj novega za nVidiin mega popularen nabor GeForce 7900GT, kar pa lahko delno pripišemo tempu sprememb na trgu grafičnih kartic. Današnji nesporni favoriti bodo v izjemno kratkem času postali jutrišnje bele stoenke.

Dejstvo, da je 7900GT trdno zasidran na spodnjem koncu srednjega razreda, več pove o izjemni kvaliteti konkurence kot o tej kartici. Še vedno je izjemno zmogljiva in bo prebavila veliko večino novih iger, tudi pri vedno bolj popularni širokozaslonski ločljivosti 1.680x1.050. Težava je edino v tem, da ga v tem cenovnem razredu prekaša ATI-jev pocenjeni Radeon X1900XT. Prav tako 7900GT ni prav nič hitrejši od cenejšega Radeona X1950Pro.



74% **PCF pravi...** "7900GTS je sicer čisto spodobna kartica, a je malce predraga"

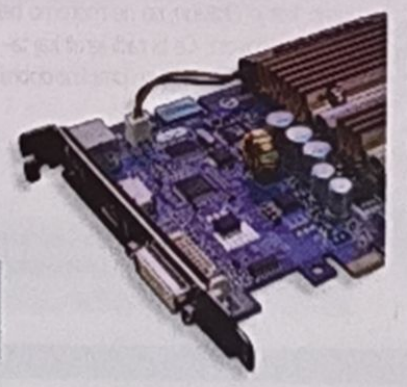
Gigabyte nVidia GeForce 7600GS

Mega za filme, manj mega za igre

Cena 233,68 € (56.000,00 SIT) **Proizvajalec** Gigabyte **Na spletu** www.giga-byte.co.uk

Cena in umestitev sta najpomembnejša faktorja na besno konkurenčnem trgu grafičnih kartic. In prav na teh dveh področjih ta kartica pogori. Je za kar okoli 75€ dražja od drugih kartic z nVidiinim naborom GeForce 7600GS, res pa je, da so pri Gigabyteu dodali še vrata HDMI, ki delajo družbo standardnima izhodoma DVI in S-video.

A celo kot cenejša grafična kartica za računalnik, ki bi služil kot stroj za domači kino, v katerem bi kraljeval kak pogon nove generacije (govorimo o pogonih HD-DVD in Blu-ray), ki bo zahteval HDMI in podporo za HDCP, in bi se le občasno uporabljal za igre, se tale kartica ne obnese najbolje. V novejših igrah se mu namreč vse prepogosto kolca. Žalostno se nam zdi, da moramo povedati, da bo čez pol leta tale kartica predstavljala precej slabo naložbo. Če nimate namena res kmalu nadgraditi, vam nakupa ne priporočamo.



64% **PCF pravi...** "Gigabyteova ponudba je tokrat zgrešila tarčo"

Sapphire ATI Radeon X1950Pro

Presenetljiva moč in smešna cena

Cena 204,47 € (49.000,00 SIT) **Proizvajalec** Sapphire **Na spletu** www.sapphiretech.com

Bolje prepozno kot nikoli, ATI. Večino leta 2006 je nVidia kraljevala na trgu kartic srednjega razreda, kjer sta ji položaj pridobila nabora GeForce 7900GS in GT. Do samega konca leta 2006 smo morali čakati, da je ATI končno predstavil grafično kartico, ki se lahko s tema prvakoma kosa tako po ceni, kot tudi po zmogljivostih.

A pustimo zgodovino tam, kamor spada. X1950Pro je tukaj in je prekleto dober. Kot kažejo rezultati naših testov, se lahko mirno pomeri z znatno dražjim 7900GT, tako *Half-Life 2* kot tudi v *F.E.A.R.*, in celo v *Elder Scrolls IV: Oblivion* pošteno udriha po konkurenci, ne glede na to, da gre za eno najzahtevnejših iger na planetu Zemlja. Dejstvo, da gre za prvo ATI-jevo kartico, ki jo je mogoče povezati v CrossFire brez mostičkov in kablovja, je samo še posladek po zelo okusnem kosilu.

Izbor uredništva PCFormat

90% **PCF pravi...** "ATI je končno uganil pravo, mi pa se veselimo..."

ATI Radeon X1900XT 256MB

Pošastne zmogljivosti za nizko ceno

Cena 271,24 € (65.000,00 SIT) **Proizvajalec** ATI **Na spletu** www.ati.com

Vrhunska kartica za srednjo ceno – to ATI ponuja z Radeonom X1900 XT. Vprašanje pa je, če obljubo tudi izpolni. Sodeč po specifikacijah in funkcijah je odgovor izključno samo pritrdilen. Za začetek se kartica ponaša z najboljšim grafičnim čipom iz ATI-jevih laboratorijev. Kodno ime zanj je R580, ta fenomenalni grafični procesor pa se ponaša s kar 48 senčniki pikslov in noro hitrim grafičnim pomnilnikom, ki deluje na 256-bitnem vodilu.

Posledica tega je seveda ta, da kartica prav nonšalantno primaže klofuto katerikoli igri na trgu. Niti težji naslovi, kot je *F.E.A.R.*, mu ne delajo prav nobenih težav. Gre tudi za edino kartico v tej skupini, ki se lahko spoprime z Oblivionom pri ločljivostih 30-palčnih monitorjev. X1900XT je že mogoče najdražja kartica v tej skupini, a je vsekakor vredna vsakega tolarja.

Vredno ogleda PCFormat

85% **PCF pravi...** "Dokaz, da lahko kupite 30 kartico in jo tudi pojeste."

VISOKI RAZRED

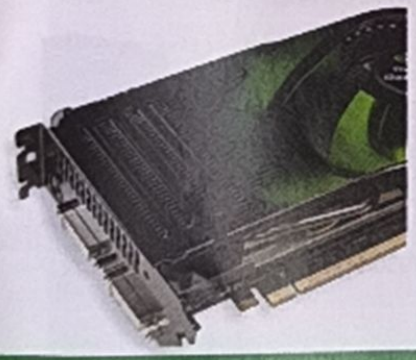
Asus nVidia GeForce 8800GTS

Okleščeni 8800 ni ravno vzoren

Cena 529,99 € (127.000,00 SIT) **Proizvajalec** Asus **Na spletu** uk.asus.com

Izbira poraženca v kvartetu noro zmogljivih in pregrešno dragih grafičnih kartic ni enostavna. Tokrat je bil GeForce 8800GTS tisti, ki je moral popiti čašo pelina, preprosto zato, ker nas je razočaral. Še posebej zato, ker gre za v veliko pogledih izjemno privlačno kartico, ki bo še tako zahtevne nove igre pojedla za zajtrk.

Kartica ima vsekakor potencial za dobro dolgoročno naložbo, saj podpira vse funkcije DirectX 10 in ima seveda poenotene senčnike, prav tako pa smo prepričani, da se bo bolje odrezala v prihajajočih igrah kot katerakoli kartica s podporo za DX9. Res pa je, da smo se v zadnjih letih navadili, da nova oprema poseka starejše izdelke na celi črti, ne glede na cenovni razred, v katerega je umeščena. Zato nas je še kako zabolelo, ko smo ugotovili, da 8800GTS ne dosega rezultatov 7950GX2 v *Half-Life 2* in *F.E.A.R.*, česar pri kartici tega cenovnega razreda vsekakor nismo pričakovali.



82% **PCF pravi...** "Dostojni rezultati, pa še DirectX 10 podpira."

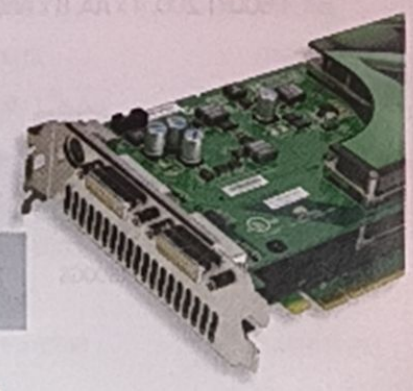
nVidia GeForce 7950GX2

Podvojen užitek pri igranju...

Cena 509,10 € (122.000,00 SIT) **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Že od vsega začetka smo imeli težave pri ocenjevanju GeForcea 7950GX2. Konec koncev ima par grafičnih kartic višjega razreda v enem samem paketu že skoraj nepravično prednost pred konkurenco. Seveda pa par grafičnih procesorjev ne pomeni dvakrat višjih zmogljivosti samostojnih čipov. Kot velja za vsako tehnološko novost, ki se zanaša na nVidiino platformo SLI, boste tudi v nemilosti nVidiine ekipe za razvoj gonilnikov. Težava je namreč v tem, da bodo oba grafična procesorja izkoristile samo igre s profili, ki jih požegnajo pri nVidii.

Tisto, kar nas najbolj skrbi, pa je padec zmogljivosti pri ločljivosti 2.560x1.600. Če si imate namen omisliti 30-palčni monitor LCD, 7950 žal ni dobra izbira. Sumimo pa tudi, da je ta upad zmogljivosti pri višjih ločljivostih znanilec zmogljivostnih težav v prihajajočih igrah.



82% **PCF pravi...** "Če imate velikanski monitor, se vam nakup ne splača"

nVidia GeForce 8800GTX

Predstavljamo vam samega peklenščka

Cena 696,88 € (167.000,00 SIT) **Proizvajalec** nVidia **Na spletu** www.nvidia.com

Zmogljivosti, funkcije in popolna kvaliteta slike. nVidiin bajni GeForce 8800GTX ima vse. Če denar za vas ni ovira in če si lastite enega od Dellovih orgazmičnih 30-palčnih zaslonov, bi bili neumni, če bi v tem trenutku sploh razmišljali o katerikoli drugi kartici. Gre namreč za edino kartico na tem testu, ki je dovolj zmogljiva za spopad z ločljivostjo 2.560x1.600, pa še preživi ga, da vam lahko pove, kako je bilo.

Kot da to ne bi bilo dovolj, je kartica celo združljiva z DirectX 10, kar pomeni, da gre za odlično dolgoročno naložbo. Res pa je, da je kartica gigantska. Tako velika je, da sploh ne odgovarja specifikacijam ATX, tako da jo je težko stlačiti v kar nekaj ohišij, na vgradnjo v ohišja Mini-ATX pa lahko kar pozabite. Gre tudi za najbolj požrešno kartico doslej, zato v že tako ali tako strašljivo visoko ceno ne pozabite prišteti še cene novega napajalnika.

Izbor uredništva PCFormat

90% **PCF pravi...** "Če si jo lahko privoščite, jo kupite. Nora kartica..."

ATI Radeon X1950 XTX

Starešina še vedno pošteno udriha

Cena 425,64 € (102.000,00 SIT) **Proizvajalec** ATI **Na spletu** www.ati.com

Na prvi pogled deluje ATI-jev stari prvak precej iztrošeno. Ne le, da ga prav sramotno pohodi nVidiin novi plačani morilec GeForce 8800GTX, temveč ga v ringu porazi celo prejšnji prvak iz zelenega kota, 7950GX2.

Ko si kartico malce bolj podrobno ogledamo, pa ugotovimo, da ta stari velikan s podporo za DX9 še vedno miga. Vsekakor gre še vedno za najbolj impresivno kartico s podporo za Shader Model 3 na trgu, kar pomeni, da bo imela vsekakor daljšo življenjsko dobo od katerekoli kartice GeForce 7.

Prav tako se odlično obnese pri res nesramno zahtevnem renderiranju. Le oglejte si, kako nevarno se približa 7950 v *Half-Life 2* in *F.E.A.R.* pri pošastni ločljivosti 2.560x1.600. Za povrh pa je še znatno cenejša od glavnega tekmeca, tako da lahko brez zadržkov povemo, da gre za najboljšo kartico na tem razredčenem trgu.

Vredno ogleda PCFormat

87% **PCF pravi...** "Kartica še vedno miga, a ne pričakujte ognjemeta"

Ocenjevanje

Vsi rezultati testov so v slikah v sekundi. Večja številka je vedno boljša. Nobene kartice, ki ne doseže vsaj 30 slik v sekundi, se ne dotikajte. Rezultati iz 3DMarka so samo informativni, saj največ štejejo rezultati v dejanskih igrah.

Legenda

Vstopni razred
- Sapphire ATI Radeon X1650Pro
- Sapphire ATI Radeon X1800GTO
- MSI NX7600 GeForce 7600GT
- Foxconn NVIDIA GeForce 7900GS

Srednji razred
- MSI NX7900 GeForce 7900GT
- Gigabyte NVIDIA GeForce 7600GS
- ATI Radeon X1900XT 256MB
- Sapphire ATI Radeon X1950Pro

Visoki razred
- Asus NVIDIA GeForce 8800GTS
- NVIDIA GeForce 7950GX2
- ATI Radeon X1950XTX
- NVIDIA GeForce 8800GTX

Ocenjevanje

Iskanje smisla v kupu številk

Vstopni razred

Srednji razred

Visoki razred

Half-Life 2: Episode 1

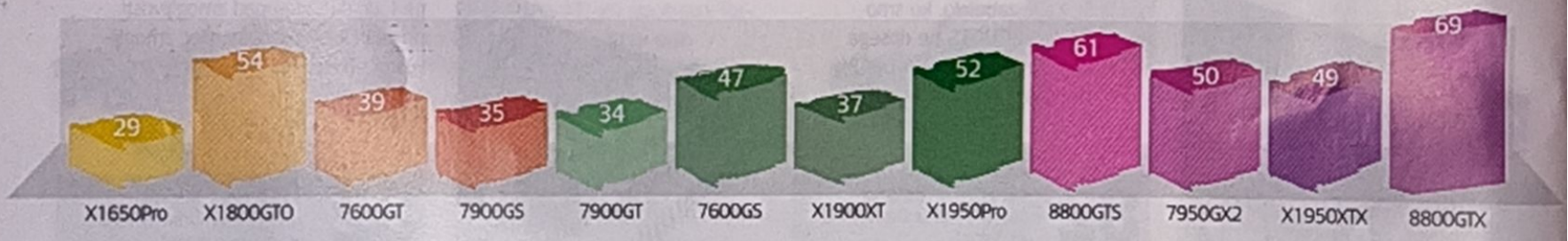
1.280x1.024, 4 x AA, 8 x Anizo

1.600x1.200, 4 x AA, 8 x Anizo

2.560x1.600, 4 x AA, 8 x Anizo

F.E.A.R.

1.024x768, 4 x AA, 8 x Anizo

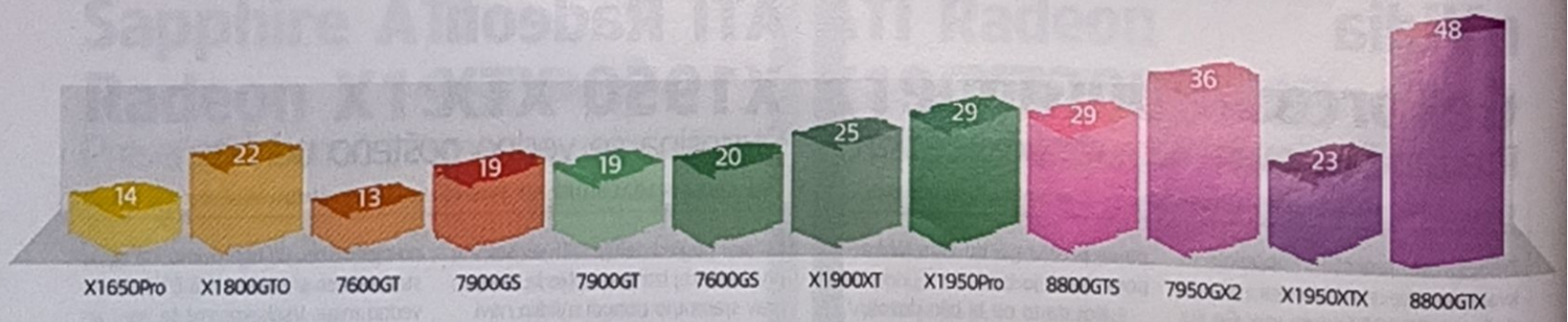


1.600x1.200, 4 x AA, 8 x Anizo

1.920x1.200, 4 x AA, 8 x Anizo

Oblivion

1.024x768, 0 x AA, 8 x Anizo, HDR

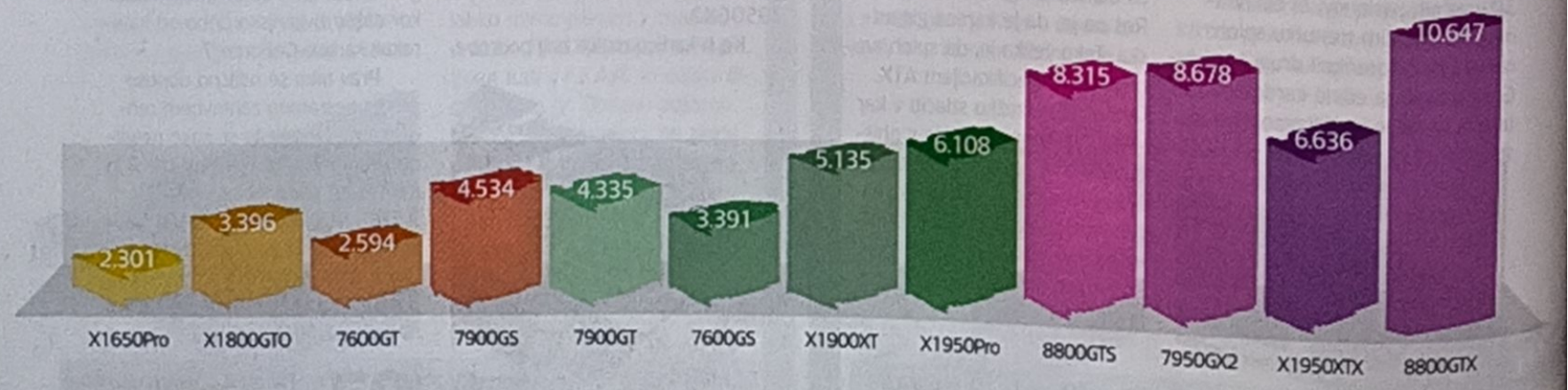


1.280x1.024, 0 x AA, 8 x Anizo, HDR

1.920x1.200, 0 x AA, 8 x Anizo, HDR

3DMark06

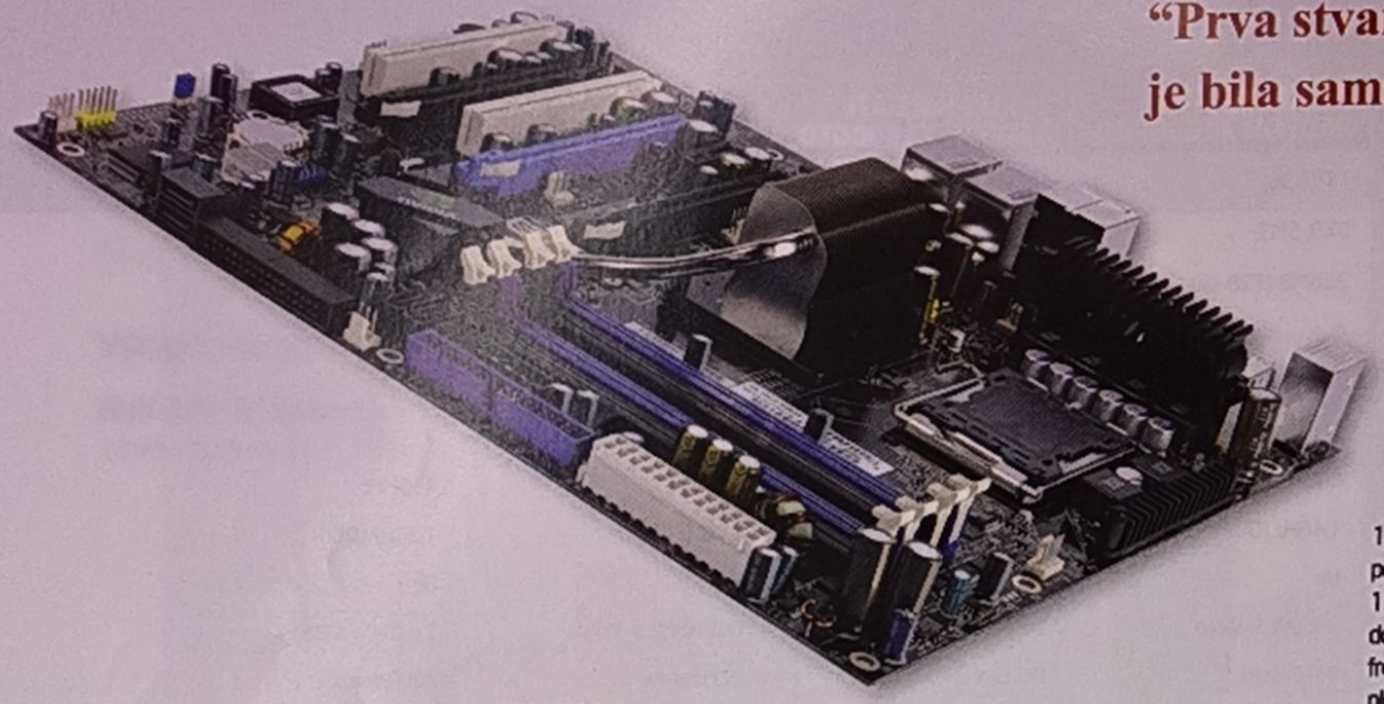
1.280x1.024, privzete nastavitve



1.280x1.024

1.280x1.024

Vstopni razred	SAPPHIRE ATI RADEON X1650PRO	SAPPHIRE ATI RADEON X1800GTO	MSI NX7600 GEFORCE 7600GT	FOXCONN NVIDIA GEFORCE 7900GS
Cena	133,53€	187,78€	162,74€	196,13€
Strojna podpora za DirectX	DX9, SM3	DX9, SM3	DX9, SM3	DX9, SM3
Grafični pomnilnik (širina vodila)	256MB (128-bit)	256MB (128-bit)	256MB (128-bit)	256MB (256-bit)
Fragmentni cevovodi	4	12	12	20
Senčniki pikslov	12	12	12	20
Enote verteks	5	8	5	7
Hitrost jedra	600MHz	500MHz	560MHz	450MHz
Hitrost pomnilnika	1,4GHz (DDR)	1GHz (DDR)	1,4GHz (DDR)	1,3GHz (DDR)
Ločen kabel za napajanje	Ne	Da	Ne	Da
Video izhodi	2 x DVI, S-Video	2 x DVI, S-Video	DVI, HDMI, S-Video	2 x DVI, S-Video
Vmesnik	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI Express
Velikost kartice	Majhna, ena reža	Velika, ena reža	Srednja, ena reža	Srednja, ena reža
Ocena	60%	76%	71%	78%
Srednji razred	**MSI NX7900 GEFORCE 7900GT**	**GIGABYTE NVIDIA GEFORCE 7600GS**	**ATI RADEON X1900 XT 256MB**	**SAPPHIRE ATI RADEON X1950PRO**
Cena	254,55€	233,68€	271,24€	204,47€
Strojna podpora za DirectX	DX9, SM3	DX9, SM3	DX9, SM3	DX9, SM3
Grafični pomnilnik (širina vodila)	256MB (256-bit)	256MB (128-bit)	256MB (256-bit)	256MB (256-bit)
Fragmentni cevovodi	24	12	16	12
Senčniki pikslov	24	12	48	12
Enote verteks	8	5	8	8
Hitrost jedra	450MHz	400MHz	650MHz	580MHz
Hitrost pomnilnika	1,3GHz (DDR)	800MHz (DDR)	1,4GHz (DDR)	1,4GHz (DDR)
Ločen kabel za napajanje	Da	Ne	Da	Da
Video izhodi	2 x DVI, S-Video	DVI, HDMI, S-Video	2 x DVI, S-Video	2 x DVI, S-Video
Vmesnik	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI Express
Velikost kartice	Velika, ena reža	Majhna, ena reža	Velika, dve reži	Velika, ena reža
Ocena	74%	64%	85%	90%
Visoki razred	**ASUS NVIDIA GEFORCE 8800 GTS**	**NVIDIA GEFORCE 7950 GX2**	**ATI RADEON X1950 XTX**	**NVIDIA GEFORCE 8800 GTX**
Cena	529,99€	509,10€	425,64€	696,88€
Strojna podpora za DirectX	DX10, SM4	DX9, SM3	DX9, SM3	DX10, SM4
Grafični pomnilnik (širina vodila)	640MB (320-bit)	512MB x 2 (256-bit)	512MB (256-bit)	768MB (384-bit)
Fragmentni cevovodi	24	24 x 2	16	32
Senčniki pikslov	96 (združene enote)	24 x 2	48	128 (združene enote)
Enote verteks	96 (združene enote)	8 x 2	8	128 (združene enote)
Hitrost jedra	500 MHz (združene enote, 1.2GHz)	500MHz (x2)	650MHz	575MHz (združene enote, 1.35GHz)
Hitrost pomnilnika	1.6GHz (DDR)	1.2GHz (x2)	2GHz (DDR)	1.8GHz (DDR)
Ločen kabel za napajanje	Da	Da	Da	Da
Video izhodi	2x DVI, S-Video	2 x DVI, S-Video	2 x DVI, S-Video	2x DVI, S-Video
Vmesnik	PCI Express	PCI Express	PCI Express	PCI Express
Velikost kartice	Velika, dve reži	Velika, dve reži	Velika, dve reži	Zelo velika, dve reži
Ocena	82%	84%	87%	90%



"Prva stvar, ki nam je bila všeč, je bila sama oblika plošče"

OSNOVA NA TRETJO POTENCO

EVGA nForce 680i

Moja je večja od tvoje...

Cena 317,14€ (76.000,00 SIT) **Na spletu** www.evga.com

Tole ploščo smo dobili le za dlako prepozno, da bi jo lahko vključili v primerjalni test, nas je pa dovolj navdušila, da smo ji namenili kar celo stran. Tokrat si bomo osnovno ploščo ogledali po pravilih peskovnika. To pomeni, da je večje vedno boljše, več je vedno več in beseda "pretirano" ne obstaja. Tak je bil očitno koncept razvoja te plošče, zato je sploh nima smisla ocenjevati na kakšenkoli drug način.

nVidiina zasnova najnovejših osnovnih plošč z naborom nForce (in EVGA referenčnemu oblikovanju sledi kot pes) ne izpušča ničesar. Specifikacije za 680i so absolutno brezkompromisne, saj pri nVidii sklepajo, da kupec ne želi le najboljšega, temveč to celo zahteva, zato pri snovanju 680i niso spustili prav ničesar.

V Južni most (po nVidiino MCP) so vključeni dekodirnik za visoko-kvalitetni zvok, šest priključkov SATA, deset vrat USB in dodatna reža PCI-E x16. Takšne reže so na plošči torej kar tri – dve za grafični kartici v SLI in še eno za dodatno grafično kartico (za dodaten monitor) ali kakšno fizikalno zadevico. Še bolj zabavno pa je, da ima plošča tudi nVidiino še vedno unikatno vrečo mrežnih čarovnij: dve gigabitni mrežni kartici, ki ju je mogoče združiti v eno samo, dvogigabitno povezavo. Nabor 680i se lahko še vedno pohvali s strojno metodo FirstPacket za določanje prioritet omrežnega prometa, kot so igre, video in glasovni klepet.

NASILNEŽ

Vse našteto se sliši presneto dobro, a pri nas veljajo pravila peskovnika, če se še spomnite. Zato ni dovolj, če ima en mulc več kot ostali – vse, kar ima, mora biti tudi boljše. In tukaj nastopi zvita tehnologija Severnega mostu. Celotna plošča je zasnovana tako, da omogoča res zajetno navijanje. Plošče s tem novim naborom na papirju podpirajo standardno 1.066MHz sistemsko vodilo in 800MHz pomnilnik DDR2, a bodo preživele tudi pri 1.333MHz in več. V BIOS-u je mogoče dostopati do praktično vseh nastavitev za frekvence in napetosti, velikanski hladilnik na plošči pa zagotavlja pošteno hlajenje.

Na papirju vse to zveni odlično. Ker pa vemo, da papir prenese vse, smo se navijanja lotili še sami. Prva stvar, ki nam je bila všeč, je bila sama oblika plošče. Napajalni konektorji so sicer postavljeni na malce nenavadno mesto, tako da je zgornji desni kot plošče nekoliko nagneten, a to pomeni, da je več prostora za grafične kartice in seveda tudi zrak, ki sistem hladi.

NAVIJALSKI RAJ

Z nadzorom nad navijanjem pa se plošča odkupi za prav vse morebitne pomanjkljivosti. V BIOS-u je mogoče spremeniti toliko nastavitev, da je jasno, da je sama poanta plošče v tem, da moč prepušča rokam igralcev, ne le zanesenjakom nad vrtoglavimi frekvencami.

Plošča resnično omogoča neverjetno navijanje – testirali smo jo s Core 2 Duo E6700, ki smo ga brez težav pripravili do delovanja pri kar 3,4GHz, pa se za to sploh nismo dotaknili nastavitev napetosti. To je skoraj 30% višja frekvenca, za katero vam ne bo treba odštevati denarja, pri dejanskem delu pa se lahko pri toliko višji frekvenci nadejate od 5 do 25% hitrejšega delovanja.

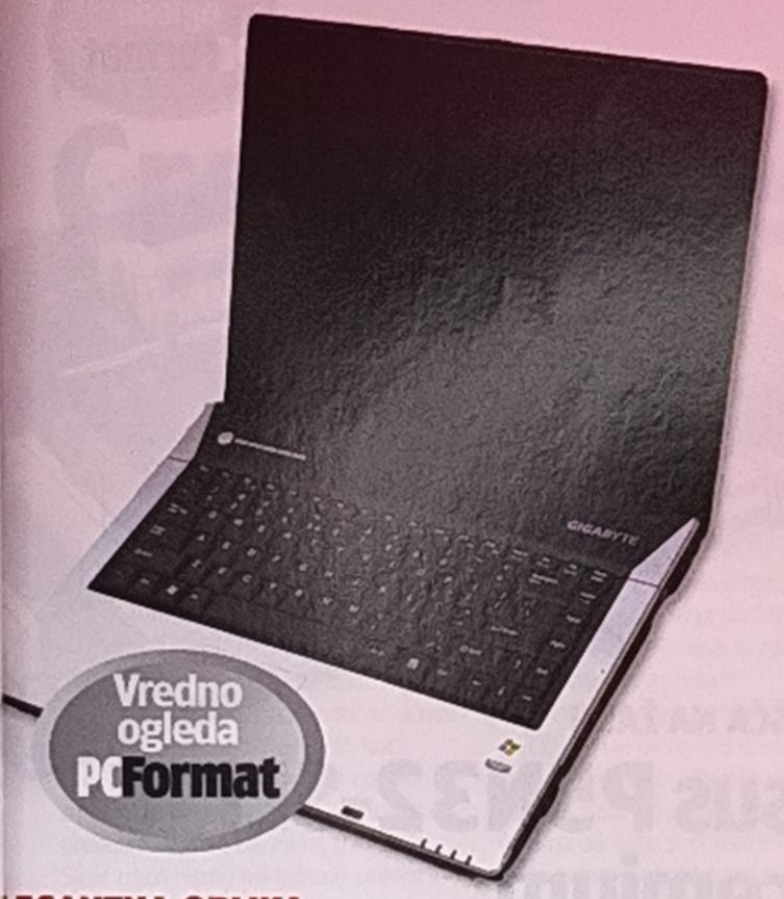
Če novi nabor primerjamo z neposrednim tekmecem, Intelovim naborom 975X, pa se nam ne zdi, da bi bila toliko višja cena tudi upravičena. 680i je malenkost hitrejši v nekaterih testih, a je v nekaterih tudi počasnejši, zato o razlikah pri privzetih nastavitvah nima smisla debatirati. Ko je govora o enostavnosti uporabe, dodatnih možnosti in stabilnem delovanju navitega sistema, pa 680i ni le tiran v peskovniku, temveč tudi najboljši učenec v svojem razredu. **PCF**

Izbor uredništva PCFormat

Nabor	nVidia 680i
Podnožje	45-palcev
Zvok	Realtek HD
Omrežje	2 x gigabitna reža
Razširitve	3 x PCI-E x16, 1 x PCI-E, 2 x PCI, 10 x USB, 6 x SATA

90% **PCF pravi...** "Skoraj tako pameten, kot misli, da je. 680i je zapisan slavi, če bo le cena padla."

bitdefender ANTIVIRUS v10
BREZPLAČEN PREIZKUS
V SLOVENŠČINI
• Protivirusna zaščita
• Zaščita pred vohunskimi programi
Zaščita zasebnosti
Izboljšana uporaba in namestitev
PARAMETICA www.parametica.si
b-have
B-HAVE je navidezni računalnik, ki preizkuša delce potencialno nevarne programske opreme. B-HAVE namesto vašega računalnika izvaja programe in beleži rezultate ter tako širi svojo bazo sumljivega delovanja, ki omogoča najhitrejšo zaznavo zlonamernega programja.



Vredno ogleda PCFormat

ELEGANTNA OBLIKA

Gigabyte W551N

lotesniki Gigabyte so sedaj končno na oljo tudi pri nas

na 1.084,92€ (259.990,00 SIT) **Na spletu** www.gigabyte.com.tw **www.chip.si**

Gigabyte se je zelo potrudil pri oblikovanju in izdelavi njihovih notesnikov, saj model 551N odlikuje sodoben zunanji vi-z, brez agresivnih, ostrih linij. ehodi med črno in sivo barvo da-o notesniku moderen in eleganten lez, uporabljeni materiali so kvali-ni in prijetni na otip. Tečaji zaslo-so postavljeni globoko na rob, ta-da ga ni mogoče popolnoma iz-gniti, hkrati pa so dovolj masivni, prenesejo izjemno grobo ravna-. Zvočniki niso postavljeni pod za-stja, temveč nad tipkovnico, kar m je že od nekdaj zelo všeč. sebno hvalo si zasluži 15,4-palčni ilon, ki je tipa WXGA, kar pomeni ljivost 1.280 x 800 pik. Seveda opremljen z sodobnim filtrom odobnim Acerjevemu Crystal te), ki pripomore k lepši sliki v mernih okoljih. Od priključkov bo-našli troja vrata USB 2.0, izhod A, izhod za zvočnike ali slušalke, od za mikrofon, PCMCIA mesto za tice tipa I in II, čitalec za pomnil-ke kartice SD, MMC in MS, izhod FireWire in seveda replikator vrat. enosnik ima oznako Centrino II, poleg procesorja in nabora čipov meni tudi brezžično mrežno karti-802.11a/b/g. Za uporabo nava-dnih omrežnih povezav je na voljo vgrajena gigabitna mrežna kartica.

Model W551N je za delovni notesnik precej zmogljiva zverinica, predvsem na račun nabora čipov in posledično tudi grafične kartice, saj uporablja nabor čipov Intel 945PM. Notesnik poganja procesor T5500, za spodobne rezultate v testih pa skrbijo še 1GB pomnilnika, 100GB trdi disk in grafična kartica nVIDIA Geforce Go 7400 s 128MB pomnilnika, kar je za zahtevano ceno zelo privlačna konfiguracija. Igralni stroj sicer ni, je pa odlično delovno in multimedijsko orodje. **PCF**

Model	W551N
Nabor čipov	Intel 945PM
Procesor	Intel Core 2 Duo T5500
Pomnilnik	1GB DDR2
Grafična kartica	nVidia Geforce Go 7400
Trdi disk	100GB SATA
Optična enota	DVD+/-R(W)
Priklopi	3x USB 2.0, VGA, PCMCIA I in II, čitalec kartic SD,MMC MS, FireWire, replikator vrat

84% **PCF pravi...** "Res lep in uporaben notesnik, kajne Dedek Mraz?"

MINI-MAKSI

Olympus E-400

Najmanjši in najlažji zrcalno-refleksni fotoaparat na trgu

Cena 1.072,63€ (257.040,00 SIT) **Na spletu** www.olympus.com **www.olympus.si**

Olympusova serija Leto 2006 je bilo za digitalne zrcalno-refleksne fotoaparate precej plodno, saj jih je na trgu pristalo kar nekaj (Nikon D80, Canonov EOS 400D, Sony Alpha), a je Olympusov E-400 edina dejanska novost, saj gre za daleč najmanjši in najlažji tovrstni fotoaparat na trgu.

Majhne stvari imamo seveda radi, a včasih raje posežemo po bolj zajetnih napravah, kar nam je E-400 še dodatno potrdil. Z manjšanjem dimenzij so se namreč znebili zadebeljenega oprijema za desno roko, kar se nam zdi vse prej kot dobra ideja. Fotoaparat namreč ni udoben za uporabo, sploh z eno roko, tako da smo za testiranje vestno namestili trak nanj, da nam ne bi padel z rok.

Se pa tale malček precej dobro obnese na vseh ostalih področjih, če ga že držati ni prijetno. Deset milijonov točk je več kot spodobna vrednost za tipalo, fotoaparat se precej dobro odziva, sistem menijev in upravljanja je zelo dober, v paketu pa sta privzeto priložena kar dva objektiva, 14–24mm in 40–150mm (E-400 je mogoče kupiti tudi samo s 14–24mm objektivom).

Kvaliteta slik je prav tako več kot spodobna, celo šum pri višjih vrednostih ISO, ki je pestil predhodnike E-400, so uspeli delno odpraviti. Na račun tega pri višjih vrednostih E-400 plača z manjšim številom podrobnosti finih tekstur na slikah, a gre za kompromis, s katerim se bo marsikdo sprijaznil.

Skupno gledano gre za čisto simpatičen fotoaparat, ki pa je trenutno še nekoliko predrag za naš okus. Je že res, da sta v ceno vključena dva objektiva, a kaj, ko nista nič posebnega in po našem mnenju nista vredna tistih dodatnih 80 tisočakov, ki jih je potrebno odšteti za komplet. Je pa fotoaparat zato zabaven za uporabo in ima inteligenten in dodelan nadzorni sistem. Ko bi lepše sedel v roko, bi bila ocena višja. **PCF**

Tipalo	10MP, 17,3 x 13mm
Maksimalna zaslonka	f/3,5-5,6
Pomnilnik	CF, xD
Razpon ISO	100, 200, 400, 800, 1600+0, 3EV koraki
Načini osvetlitve	P/A/S/M in 19 scenskih načinov
Merjenje osvetlitve	Večpodročno (49), centralno-uravnoteženo, točkovno
Načini ostrenja	3-točkovno, posamični AF, posamični AF+MF, sledilni AF+MF, ročno
Zaklopni časi	60s – 1/4000s, Bulb
Načini fotografiranja	Posamično, zaporedno, samosprožilec
Teža	375 gramov samo ohišje, brez baterije in kartice
Avtonomija baterije	500 posnetkov, odvisno od uporabe (Ni CIPA)

82% **PCF pravi...** "V roko ne sede najbolje, je pa zabaven in dela dobre fotografije."

MAJHNO IN DIVJE

Pro Shock Mini Wireless

Ga že imate? Verjemite, potrebujete ga...

Cena 37,51€ (8.990,00 SIT) **Proizvajalec** Blaze **www.videotop.si**

Pred ne tako veliko leti bi vas izživžgali, če bi se igranja katerekoli igre na PC-ju lotili z igralnim ploščkom, danes pa je to obvezen kos opreme in pred prijatelji ga lahko povlečete iz predala, ne da bi vas ozmerjali za »konzololjuba«.

Prvi pogled na majhen in »kul« Pro Shock vas ne bo pustil hladnih. Belo-prosojna kombinacija dajeta temu igralnemu ploščku zares unikaten videz. In potem je tu še odsotnost vsakega kabla... Odlično. Edini sestavni del, ki takoj vzbudi dvom, je smerni križec, ki daje vtis, da bo vsak čas odpadel, kar se je v praksi sicer izkazalo za daleč od resnice, vseeno pa je bil križec na trenutke manj odziven, kot bi si želeli.žec, ki daje vtism, vom, je smerni križec, ki ni nikaten videz. u skupaj inacija WASD« Bolj navdušita analogni palici, ki nudita ravno pravo mero odpora.

Brezžičnost smo že omenili, nismo pa omenili še vibriranja in združljivosti tako s PC-ji, kot tudi s PlayStationom 2. Dva velika plusa, torej. Pod črto gre za kvalitetno zasnovan izdelek, ki vam bo odličen spremljevalec v arkadnih in športnih igrah. Edini, ki jim damo pravico dvakrat razmisliti pred nakupom, so tisti z velikimi šapami. **PCF**

80% **PCF pravi...** "Lep, kvaliteten, brezžičen. Trije dovolj dobri razlogi za nakup."

BREZŽIČNI NADZOR

D-Link DCS-2120 Wireless Internet Camera

Spletna kamera brez žic? Ne zveni slabo...

Cena 79.950,00 SIT (333,63 €) **Na spletu** www.dlink.com **www.xenya.si**

Spletne kamere so uporabne napravice, ki jih je mogoče uporabljati za kar nekaj različnih opravil, in eno od teh je tudi video nadzor. Tale D-Linkova brezžična zadevica je idealna za kaj takega, ker seveda ne zahteva računalnika v neposredni bližini, zaradi česar jo je tudi enostavneje skriti. Zato DCS-2120 ni le še ena spletna kamera, temveč kar cel nadzorni sistem, s pomočjo katerega lahko dogajanje v vašem domu ali pisarni spremljate prek mobilnega telefona 3G ali dlančnika (seveda potrebujete še dostop do interneta).

Sam nadzor kamere se izvaja prek spletnega brskalnika, kar znatno olajša delo, kameri pa lahko tudi naročite, naj začne snemati dogajanje, ko se aktivira senzor premikanja, tako da filmčki fikusa, ki sameva v kotu ne bodo po nepotrebnem zasedali prostora na disku.

Kamera se je na testu prav fino obnesla, le tema jo je pošteno zmedla. Glede na to, da pri D-Linku ne trdijo, da gre za nočno kamero, pa so bili rezultati čisto solidni. **PCF**

83% **PCF pravi...** "Sicer ni poceni, a razmislite, koliko je v primerjavi z njo vredna vsebina vaše pisarne"

PLOŠČA NA ŽARU

Asus P5N32-SLI Premium

nVidiina rešitev SLI za Core 2 Duo

Cena Ok. 253,96€ (61.000,00 SIT) **Proizvajalec** Asus **Na spletu** www.asus.com.tw

Doslej osnovne plošče za Conroeje niso bile združljive s SLI, kar smo seveda blazno pogrešali. Očitno so pri nVidii čakali z nabori nForce 5 in 6 na prihod grafičnega procesorja G80. Zdaj, ko se na trgu že pojavljajo prvi primerki kartic 8800GTS, pa se je jez očitno odprl in pričakujemo lahko pravo poplavo.

Ena prvih osnovnih plošč s podporo za SLI, ki podpira procesorje Core 2 Duo, je Asusova plošča P5N32-SLI. Ta je nVidiin nabor nForce 5 pripeljala v Intelovo deželo, kar seveda pomeni, da lahko lastniki procesorjev Core 2 Duo končno uporabljajo SLI in si sestavijo res nore igralne računalnike. Nabor nForce 590 se lahko po zmogljivostih mirno kosa z Intelovim lastnim vrhunskim naborom 975x, za povrh pa ima ta izvedba nabora boljše lastnosti od marsikatere Intelove rešitve.

NFORCE V NAPAD

V dolgem seznamu lastnosti boste našli tri reže PCI-Express, in sicer dve za SLI in še eno, ki je verjetno rezervirana za nVidiino še ne napovedano fizikalno kartico. Zasnova zadnje stranice je precej zanimiva – antična serijska in paralelna vrata so odpadla, so pa zato na voljo vrata za dve gigabitni mrežni kartico in E-SATA, ki bolje odražajo računalniške potrebe 21. stoletja. Manjkajo tudi avdio vhodi in izhodi – ti so se preselili na ločeno kartico 7.1, kar seveda zmanjša šum in prasketanje zaradi interference.

Na dveh področjih pa tale plošča pogrne na testu, in sicer pri možnostih navijanja, česar od Asusa nismo vajeni, in pomanjkanju podpore za štirijedrne procesorje. Na voljo je sicer običajen nabor prednastavljenih vrednosti za navijanje, a so rezultati znatno slabši od rezultatov, ki jih dajejo plošče z nabori 975x. Premium ponuja odlične zmogljivosti in gre za trenutno praktično edino osnovno ploščo, ki je pripravljena poročiti SLI s Core 2 Duo – vsaj dokler na trgu ne pristanejo nabori nForce 690. **PCF**

Podnožje	Intel 775 Core 2 Duo
Nabor	nForce 590
FSB	1.066/800MHz
Pomnilnik	4xDDR2 800/667/533 MHz (do 8GB)
Grafika	Podpira dve kartici PCI-Express x16 v SLI
Razširitve	2 x PCI-Express x16, 1 x PCI-Express x8, 1 x PCI-Express x1, 2 x PCI
Shramba	6 x SATA, 1 x IDE, 2 x E-SATA
Zvok	Asus Supreme FX 7.1 Audio
Vrata	8x USB2.0, 1 x IEEE1394a, 2 x Gigabit Ethernet, 2 x PS/2, SP/DIF

84% **PCF pravi...** "Ena dražjih plošč na trgu, a je vredna nakupa."

MALI KRIČAČ

Creative Zen V Plus

Zanimiv pristop k predvajanju videa...

Cena Ok. 174,85 € (41.900,00 SIT) **Na spletu** www.creative.com

www.eventus.si

Creative že dolgo dela odlične prenosne predvajalnike, in model Zen V Plus ni nobena izjema. Gre za majcen, jajčasto oblikovan predvajalnik v različnih zabavnih barvnih kombinacijah, ki poleg glasbe podpira še predvajanje videa, vgrajen ima radijski sprejemnik, uporabljati ga je mogoče kot diktafon in celo kot opomnik.

Vse to zveni prav simpatično, a nas V Plus ni uspel tako navdušiti, kot Creativov Vision M. Prvo, kar nas je zmotilo, je, da je predvajalnik na poti v predelavo izgubil kar nekaj gumbov. Sicer nikoli nismo bili ljubitelji pretiranega števila možnosti za napačno stiskanje, a je krmiljenje z večsmerno paličico precej neposrečeno izvedeno, pa tudi sama paličica ne daje občutka, da bi bila v stanju preživeti pošteno seanso z bolj grobimi prsti. Namesto da bi lahko s predvajalnikom upravljali z roko v žepu, ga je žal vse preveč pogosto potrebno vleči iz žepa in gledati v zaslon, kar nam vsekakor ni všeč. Prenos podatkov na predvajalnik je smešno enostavno (še vedno bi radi predali posebno nagrado tistemu, ki se je pri Creativu spomnil, da bi bilo vlečenje in spuščanje datotek res dobra ideja).

Še posebej pa nam je všeč zaslon. OLED nam je bil že idejno všeč, v praksi pa vsakič prav uživamo ob pogledu na sliko, katere kvaliteta niti najmanj ni odvisna od kota, pod katerim jo vidimo, le da palec in pol diagonale ne zagotavlja ravno kinematične izkušnje, ne glede na kvaliteto zaslona. Slika tudi ni idealno ostra in zaslon včasih malce zataji pri realističnem podajanju barv, a na tako majhnem zaslončku to v bistvu ni huda napaka, saj gre za težavo same tehnologije, ne predvajalnika.

Glede na vse možnosti in kvaliteto predvajanja in snemanja zvoka, ki sta praktično vrhunski, lahko rečemo, da je Zen V Plus dostojen tekmec iPodu Nano, povrhu vsega pa je še cenejši in ponuja znatno več funkcij, ne le predvajanje glasbe. **PCF**

Pomnilnik	2GB, polprevodniški
Zaslon	1,5-palčni, 128x128 pik, OLED
Funkcije	Predvajalnik glasbe (MP3, WMA, IMA, ADPCM, WMA DRM), predvajalnik videa (AVI – kratki posnetki), radijski sprejemnik, snemalnik zvokov, opomnik/organizator
Dimenzije	43,5x67,5x15,9mm
Teža	43,5g

83 % **PCF pravi...** "Majhen, simpatičen in z goro funkcij za zelo, zelo spodobno ceno."

Dober nakup PCFormat

janus TRADE

PANASONIC NV-GS180
MINIDV KAMERA

▶ 3 CCD tipala 1/6"
▶ LOČLJIVOST 3x 800.000 točk
▶ stabilizator slike MEGA O.I.S.
▶ optični zoom 10x
▶ digitalni zoom 500x
▶ objektiv 2,45 ▶ 24,5 mm
▶ fokus ročni, ročni, samodejni
▶ LCD zaslon 6,35 cm, 2,5"

CENA:
521,57 € 124.990 SIT
+ stojalo in torbica panasonic

janus TRADE

PANASONIC DMC-LZ3
DIGITALNI FOTOAPARAT

▶ ločljivost 5.0 milijonov točk
▶ 6x optični zoom (37▶222 mm)
▶ optični stabilizator slike MEGA
▶ LCD zaslon 5,5 cm, super svetel
▶ ISO do 1600
▶ VGA snemanje video slike

CENA:
208,60 € 49.990 SIT
+ kartica SD 512 MB in polnilec baterij

janus TRADE

OLYMPUS FE-200
DIGITALNI FOTOAPARAT

▶ ločljivost 6.0 milijonov točk
▶ 5x optični zoom (28▶140 mm)
▶ 4x digitalni zoom
▶ LCD zaslon 6,35 cm, 2,5''
▶ 24 MB vgrajenega spomina + reža za xD kartico

CENA:
262,85 €
62.990 SIT

JANUS TRADE, D.O.O.
- Novo v Mariboru v trgovskem centru Qlandia
- Nakup na obroke; hitri kredit do 24 mesecev
- Poslovalnice Janus Trade:

MARIBOR
QLANDIA, Cesta proletarskih brigad 100,
Tel: 02/42-13-480
LESCE
Alpska cesta 37a,
Tel: 04/53-20-155

KRANJ
Koroška cesta 53c,
Tel: 04/20-15-850
KRŠKO
PC TA-BU, CKZ 141,
Tel: 07/48-80-890

TRBOVLJE
SPAR CENTER, Trg Svobode 14,
Tel: 03/56-25-700
CELJE
Planet TUŠ, Mariborska 128,
Tel: 03/42-55-080

Conroejeve prijateljice

Izbira novega procesorja je na videz enostavna: Intelov novi Core 2 überčip je predmet skoraj vsakega pogovora. Ugotovili pa smo, da boste potrebovali odlično osnovno ploščo, da bi ga lahko res izkoristili...

Conroe je hiter. Je kul. Je nepremagljivo orodje za računanje. Kakorkoli obrnete, je Intelov procesor Core 2 Duo fantastičen povratek na sceno po precej neposrečeni družini procesorjev Pentium Netburst. Core 2 Duo (oziroma Conroe, kot mu pravijo pri Intelu) pa ima eno slabost v primerjavi z AMD-jevimi procesorji Athlon 64, in sicer podporo osnovnih plošč in naborov.

Sam Athlon 64 je tako dobro integriran procesor, da združljivost s podnožjem običajno pomeni tudi združljivo osnovno ploščo. Če povemo drugače: če lahko AMD-jev čip fizično stlačite v osnovno ploščo, bo najverjetneje delal (v najslabšem primeru bo potrebno nadgraditi BIOS). Za Intelove procesorje pa to ne velja. Severni most na osnovni plošči je še vedno zadolžen za tako opravil, vključno s pomnilniškim krmilnikom in sistemskim vodilom, da je združljivo podnožje samo začetek. Najbolj pomembna informacija pri nakupu so podprti nabori. In prav tukaj je problem, saj imajo pri Intelu grdo navado, da nabore menjuje kot spodnje gate. Če se še spomnite, je bil pred pičlim letom in pol 925X pravi as med nabori za podnožje LGA775. Od takrat je prišel in v neznano odpeketal 955X, trenutno pa je Intelov najboljši nabor za isto podnožje 975X. Seveda ne smemo pozabiti niti na cenejše nabore od 915 do 945, zdaj pa imamo še 965, kar so vse sestavne za zelo čudaško brozgo, ki jo je res težko pogoltniti.

"Bodite previdni pri kupovanju 975 – preverite, če je plošča, ki jo želite kupiti, res združljiva s Core 2 Duo"

Kar zadeva podprte procesorje so osnovne plošče za Intelove čipe prava nočna mora. Na papirju le nabora 975 in 965 podpirata Core 2 Duo. V praksi pa imamo še nabor 945, ki te procesorje podpira, in določene nabore 975, ki jih ne. Ste zmedeni? Popolnoma vas razumemo. Razlog za to zmešnjavo pa je dejstvo, da so si različne revizije naborov precej podobne, združljivost s procesorji pa je umetno omejena, to pa določajo marketingarji iz Kalifornije. Zato bodite previdni, če nameravate kupiti osnovno ploščo z naborom 975 in dobro preverite, če resnično podpira Core 2 Duo. Sicer pa Intel ni edini proizvajalec naborov za svoje najnovejše procesorje. nVidia je že predstavila nove nabore, na ATI-jev RD600 pa še čakamo.

KAKO SMO TESTIRALI
Navijalska igra

Najprej moramo seveda povedati, da dajejo osnovne plošče z identičnimi nabori tudi skoraj identične rezultate. Zakaj bi se torej sploh trudili z merjenjem zmogljivosti? Razlog je preprost – poštena baterija testov je pravi način za ločevanje dobro dodelanih plošč od takih, ki so nujno potrebne popravkov. Sicer pa smo si tokrat ogledali več različnih naborov, tako da je primerjava več kot umestna. Ocenjevali smo delovanje v igrah, kodiranje medijskih datotek, podatkovno širino pomnilnika in splošno delovanje sistema.

Največje razlike med novimi osnovnimi ploščami so v možnostih navijanja. Ogledali smo si torej vse možnosti v BIOS-ih, vključno z možnostmi nastavljanja napetosti, frekvence in nastavitve pomnilnika, vsako osnovno ploščo pa smo opremili s procesorjem Core 2 Extreme Edition in parom 1.066MHz pomnilniških modulov DDR2. Nato smo množilnik za Extreme Edition malce znižali, frekvenco pomnilnika nastavili na 667MHz in preverili, do kakšne mere lahko višamo frekvenco sistemskega vodila. Glede na to, da pri takšnem navijanju procesor in pomnilnik nista obremenjena, je lahko osnovna plošča edini razlog za kakršnokoli nestabilnost sistema.

Gigabyte GA-965P-DQ6

Okr. 200,30€ (48.000,00 SIT)

Proizvajalec Gigabyte **Na spletu** www.gigabyte.com.tw

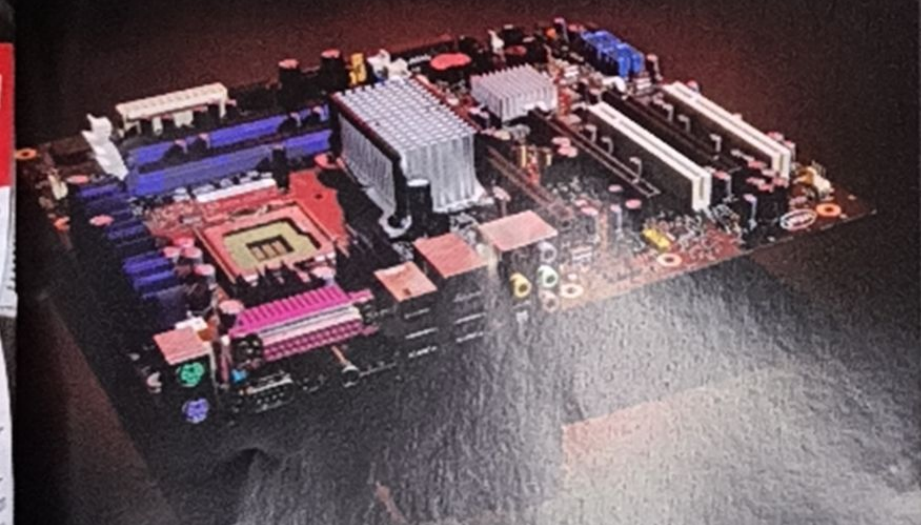
Najprej vas moramo na nekaj opozoriti: naj vas ne zavedeta dve fizični reži PCI-E x16 ki jih vidite na sliki. Tale Gigabyteova plošča namreč ni prirejena za CrossFire. V bistvu gre za osnovno ploščo z Intelovim naborom 965, na kateri je druga reža PCI-E polne dolžine le x4. In seveda ne podpira CrossFire.

A naj vas to ne odvrne od nakupa. Pri dejanskem delu in privzetih frekvencah je ta plošča prav tako zmogljiva kot katerakoli druga na tem testu. Prav tako ne boste razočarani nad spodobnim naborom možnosti te plošče, med katerimi je kar osem priključnih mest SATA, odlična razporeditev kondenzatorjev in odlično rešeno pasivno hlajenje, ki obljublja kar nekaj zabave z navijanjem.

Plošča se je tudi odlično odrezala na testu. Sicer se ne more prav kosati z norimi 400MHz za sistemsko vodilo, ki jih zmore iztisniti Asusova plošča, a je 375MHz s popolnoma stabilnim delovanjem več kot dovolj. Na tej plošči lahko poceni Core 2 Duo E6300 navijete do 2,6GHz in premagate vsak stroj z Athlonom 64 FX-62 brez posebnega napora.

85% **PCF pravi...** "Dobre specifikacije, dobre zmogljivosti in dostojne možnosti navijanja. Ni pa poceni."

"Če načrtujete nakup Core 2 Duo, ki bi ga radi tudi navili, poglejte drugam"



"Ta plošča je pravi kralj v igrah in kodiranju medijskih datotek"

"Na testu smo odkrili, da je sistemsko vodilo mogoče naviti na kar 400MHz"

MSI P965 Neo

Ok. 121,00€ (29.000,00 SIT)

Proizvajalec: MSI Na spletu: www.msi.com

Kako točno se Intelovi lastni nabori obnesejo v primerjavi z nVidiinim naborom nForce in ATI-jevim Xpress? O tem bi lahko dolgo debatirali, eno pa je jasno – plošče z Intelovimi nabori so običajno precej drage.

To tudi pojasni, zakaj so tri osnovne plošče z Intelovimi nabori na tem testu finančno dokaj zajeten zalogaj. Prav tako ne dvomimo, da je prav zato ta plošča z naborom 965 dokaj neimpresivna. Za začetek ne omogoča spreminjanja napetosti za procesor v BIOS-u, navijanje sistemskega vodila pa se zaustavi pri 333MHz. Če načrtujete nakup procesorja Core 2 Duo, ki bi ga radi še navili, vam priporočamo, da pogledate še kam drugam.

Kar zadeva privzete zmogljivosti, pa smo bili malce razočarani, da plošča na testu ni želela poganjati pomnilnika pri polnih 800MHz, kar pa je težava, ki bo s katero od novih revizij BIOS-a prav gotovo hitro odpravljena.

68% **PCF pravi...** "Dobra vrednost za zahtevano ceno. Ima pomanjkljivosti, a je le za kakšno revizijo BIOS-a stran od potencialne odličnosti."

Intel D975XBX

Ok. 212,81€ (51.000,00 SIT)

Proizvajalec: Intel Na spletu: www.intel.com

Intelova vrhunska osnovna plošča, ki ni najdražja na testu? Nenavadno, a resnično. Res pa je tudi, da je D975XBX trdno zasidrana v vodah osnovnih plošč in ni popolna rešitev za digitalni dom, kot je na primer Asusova plošča D5W.

Med lastnostmi nas je presenetila podpora za ATI-jevo tehnologijo CrossFire. Glede na to, da je od ATI-jeve združitve z AMD-jem minilo že kar nekaj časa, nas prav zanima, koliko časa bo ATI še dovolil, da se CorssFire pojavlja na konkurenčnih platformah.

Ne glede na poslovne mahinacije velikanov industrije pa ne moremo zanikati zmogljivostnega potenciala nabora 975X. Ta plošča je čisti kralj v igrah in kodiranju medijskih datotek, s tekmicami pa se brez težav kosa tudi pri podatkovni širini pomnilnika in splošnih zmogljivostih sistema v *PCMark05*. Pri navijanju pa je slika malce drugačna. Napredni uporabniki bodo hitro ugotovili, da so možnosti v BIOS-u precej omejene. Smo pa na testu sistemsko vodilo vseeno uspeli naviti za 30%, prav tako pa smo imeli popoln nadzor nad napetostjo in pomnilnikom, kar bo dovolj za večino uporabnikov.

80% **PCF pravi...** "Spodobne zmogljivosti, a bi za takšno ceno pričakovali še kak posladek."

Asus P5W DH Deluxe

Ok. 221,16€ (53.000,00 SIT)

Proizvajalec: Asus Na spletu: www.asus.com

Za res kvaliteten izdelek smo vedno pripravljeni plačati več, vprašanje pa je, če je Asusova plošča P5W res vredna tako zasoljene cene. Konec koncev je na trgu kar nekaj spodobnih plošč s podnožjem LGA775 s podporo za ATI-jevo parčkanje grafičnih kartic CrossFire.

Če možnosti sploh štejejo, je odgovor na zgornje vprašanje vsekakor pritrdilen. Kot prvo ploščo krasi nabor 975X, ki je izjemno zmogljiv in res odlična podpora za CrossFire, saj je vsako grafično vodilo PCI-E x8. P5W DH Deluxe ponuja tudi najbolj pestro izbiro razširitvenih mest in konektorjev, vključno z dvema gigabitnima mrežnima karticama in zunanjim priključkom SATA. Na voljo je celo obsežen nabor multimedijskih funkcij, vključno z infrardečim daljinskim krmilnikom.

Vse našteto pa se ne more meriti z možnostmi navijanja, ki jih ta plošča ponuja. Možnosti v BIOS-u so neverjetno napredne in pestre, na testu pa smo odkrili, da je sistemsko vodilo mogoče naviti na kar 400MHz. Osupljivo, ni kaj.

90% **PCF pravi...** "Najboljše stvari v življenju niso poceni. Stanejo namreč okoli 220 €."

REZULTATI TESTOV	HALF LIFE 2: EPISODE 1	POMNILNIK POD. ŠIRINA	PCMARK05	KODIRANJE VIDEA WMV9
ASUS P5W DH DELUXE	173 fps	5.391 MB/s	7.576	1min37s
GIGABYTE GA-965P-DQ6	172 fps	5.449 MB/s	7.682	1min34s
INTEL D975XBX	176 fps	5.431 MB/s	7.507	1min33s
MSI P965 NEO	163 fps	4.845 MB/s	7.623	1min37s

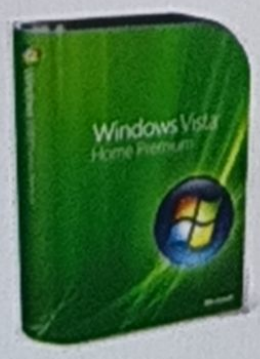
Windows Vista

Končno je tukaj. Prihodnost domačega računalništva, pa če vam je to všeč ali ne

Založnik Microsoft **Na spletu** www.microsoft.com/windowsvista

Po dolgih petih letih je čas, da Windows XP pomahamo v slovo in si namestimo operacijski sistem prihodnosti. Pa je za igralce to res velikanski skok naprej ali le bolj ličilo?

Nimamo dovolj prostora za govorance, saj moramo veliko povedati, zato bomo kar začeli. Če zadnjih nekaj let niste živeli na Marsu (če ste, vam želimo dobrodošlico na Zemlji), ste prav gotovo že slišali besedno zvezo Windows Vista: gre za Microsoftov najnovejši operacijski sistem, ki ga boste slej ko prej začeli uporabljati. Gates je tako zaukazal, vsi proizvajalci sistemov ga bodo nameščali in prednameščen bo na vaš naslednji računalnik. Pravo vprašanje pa je, če se že zdaj splača odbrzeti v trgovino po kopijo. Zaenkrat mi pravimo, da še ne...

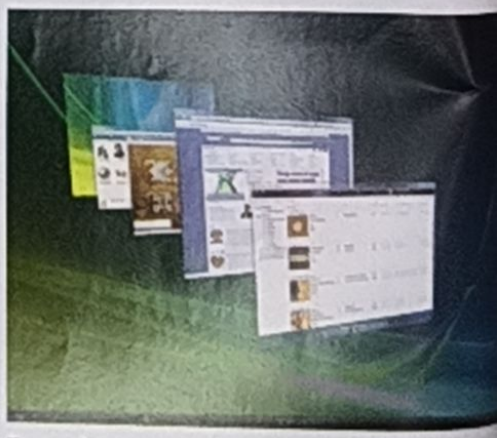


Ne razumite nas narobe – Vista je namreč prekleto dober operacijski sistem. Prijetnejša in enostavnejša je za uporabo, povratek na XP po nekajtedenski uporabi Viste pa se zdi kot potovanje v preteklo stoletje. Če jo kupite, boste ponosni na svoj sistem. Vse spremembe v samem jedru sistema pa še ne nudijo vse obljubljene funkcionalnosti, tako da glavnega Vistinega aduta še nimamo. *IE7*? Na voljo za XP. WinFS? Nikoli ni prišel dovolj daleč. DirectX 10? Ga še ni. Še kar nekaj časa bo preteklo, dokler se ne bo na trgu znašlo dovolj programov (razen Microsoftovega lastnega *Halo 2*, seveda), ki bi posebej zahtevali Visto, pa še takrat boste morali računati na zajetno nadgradnjo strojne opreme, da boste iz sistema izcuzali vse, kar lahko. S čakanjem boste tudi omogočili, da se bo industrija primerno privadila na nov sistem in seveda na novo programje zanj. Počakati bo torej treba na res delujoče gonilnike, na popravke vseh morebitnih napak v samem sistemu in na popravke programov, ki se v Visti ne počutijo najbolje.

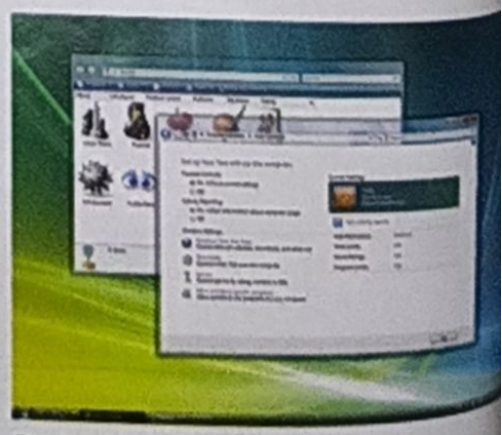
"Povratek na XP po uporabi Viste se zdi kot potovanje v preteklo stoletje"

Vista pa se izjemno dobro ujame z modernim računalnikom. Za nazaj je že skoraj neokusno združljiva, zato smo imeli nekaj težav samo s peščico gonilnikov, ki se niso hoteli namestiti, in s tu in tam kakšnim programom. Kljub našim dosedanjim pomislekom je nova grafična podoba učinkovita in presenetljivo prijazna do sistema, boste pa vseeno potreboval vsaj gigabajt pomnilnika, da bo gladko delovala. Praktično vsaka 3D kartica, ki je nastala v zadnjih dveh letih, lahko prebavi lepe vizualne učinke, Windows pa je dovolj pameten, da jih onemogoči, ko je to potrebno.

Razen prenovljene vizualne podobe je vmesnik zelo podoben tistemu v Windows XP. V grafični vmesnik je vključena stranska vrstica, ki jo boste skoraj gotovo onemogočili po prvih nekaj minutah, in popolnoma predelan meni Start, v katerem je neskončne stare menije zamenjala integrirana iskalna vrstica, ki skrči izbiro programov, dodatno pa je omogočen še hiter dostop do dokumentov, slik, glasbe in iger. V Visto je



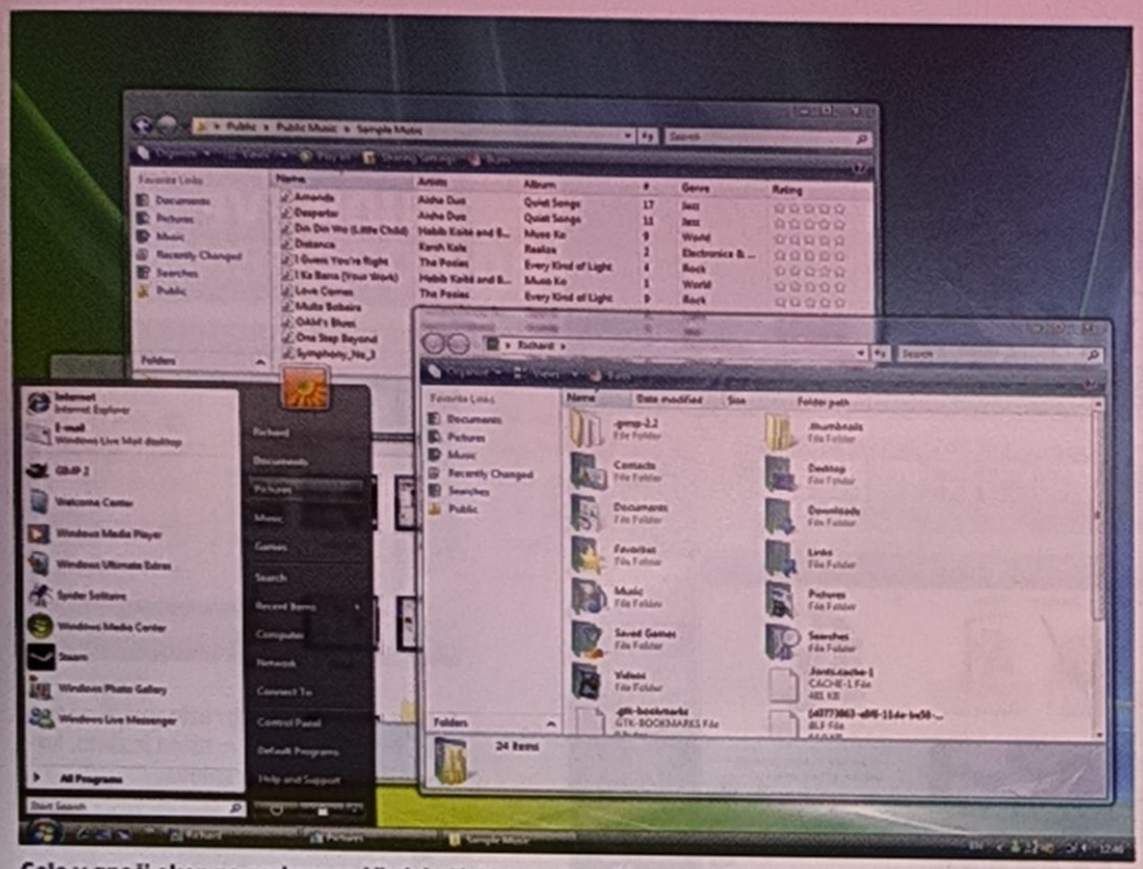
Zamenjava za preklapljanje med aplikacijami z [Alt]+[Tab] – preglejte okna aktivnih programov in poiščite tistega, ki ga potrebujete.



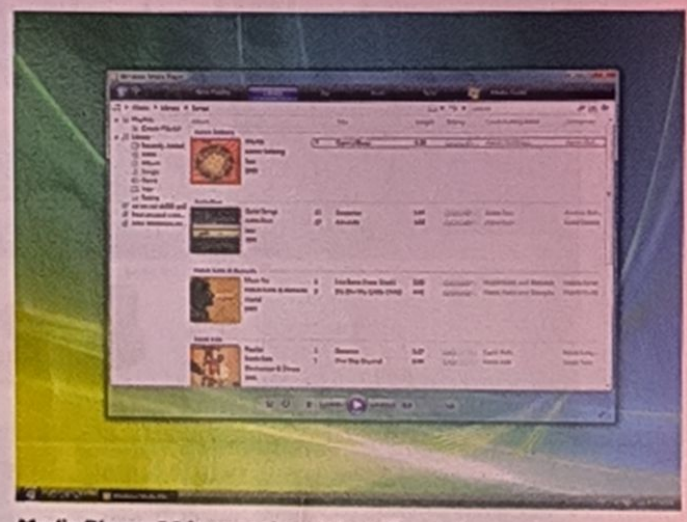
Starševski nadzor je zdaj že vgrajen. Spremljate lahko vaše mulce/partnerje in jim po potrebi onemogočite dostop do programov in datotek.

vključenih več multimedijskih orodij kot v XP, tako da lahko zdaj z *Media Playerju 11* in novim orodjem Photo Gallery ustvarjate sezname predvajanja in diaprojekcije z le nekaj kliki na gumb miške.

Igre imajo zdaj svoje lastno okno, vključno z večjimi in lepšimi ikonami in možnostmi starševskega nadzora, tako da lah-



Celo v gneči oken na zaslonu so Vistini učinki prosojnosti in zamegljevanja odlični pri vlečenju aktivnega okna v ospredje. Po prvem zagonu se boste gotovo nekaj minut igrali samo s tem.



***Media Player 11* je precej podoben *iTunes*, kar zadeva organizacijo glasbene zbirke, le da podpora za podcaste sumljivo manjka.**

ko malemu Janezku enostavno preprečite igranje iger za odrasle. To okno je vezano na Microsoftovo novo iniciativo Games for Windows, ki išče oznake za igre s PEGI in sistemske specifikacije obravnava po enostavni lestvici petih možnosti, namesto običajnega seznama procesorjev, pomnilnikov, grafičnih kartic in vsega ostalega. Uporabnost tega načina ocenjevanja bo seveda na samem koncu odvisna od pripravljenosti industrije, da ga posvoji.

Nič na tem svetu pa ni popolno, kar še posebej velja za Microsoftove varnostne rezultate. Zaščita Windows je že od nekdaj nočna mora uporabnikov, kljub varnostnim popravkom, servisnim paketom in celi vrsti orodij drugih razvijalcev.

V Visti je kar nekaj izboljšav na tem področju, vključno s poštenim prijavljanjem uporabnikov, ki je zamenjalo fiasko z računi gostov in administratorjev, ki smo ga bili deležni doslej. Račune je mogoče zaščititi z geslom in izolirati, starši pa lahko spremljajo račune otrok in jih tudi primerno omejijo, kar je uporabno za družinske računalnike.

Varnostna orodja so precej podobna tistim v Windows XP z nameščenim SP2. V sistem je vključen standardni programski požarni zid (tokrat še s podporo za spremljanje odhodnega prometa) in aplikacija za zaščito pred spywareom, imenovana Windows Defender. Žal pa ni nobenega protivirusnega programa. V zakulisju pa so stvari bolj stroge. *Internet Explorer* nima več prostih rok, da bi se razpredel po celotnem sistemu, Vista pa med zagonom tudi pregleda vse pomembne sistemske datoteke in preveri, če jih ni kdo spreminjal. V obsežnejše različice sistema je vgrajen tudi sistem, imenovan BitLocker, ki šifrira celoten pogon na različne načine (tudi na tak način, da je za dostop do računalnika potreben pomnilniški ključek), a je ta možnost pretirana za večino domačih uporabnikov.

Najbolj vidna varnostna funkcija pa je živce parajoča nadloga, imenovana UAC – User Account Control. Ta se odpre, kadarkoli želi Windows ali kak program narediti... no, karkoli. Zaženete program, ki ga ne pozna? Halo! Spremenite sistemsko nastavitev? Tukaj sem! Skozi nebodigatreba se je potrebno preklikati celo za spreminjanje ure. Končni rezultat? Eni boste pridno klikali, večina pa bo funkcijo takoj izklopila – škoda, ker bi lahko bila uporabna, ko le ne bi bila bolj paranoična od teoretika zarot na steroidih. Lahko bi na primer bila takšna, kot smo videli v Mac OS X pred več kot letom in pol.

Vista bo na voljo v petih različicah: Home Basic, Home Premium, Business, Ultimate in Enterprise za večja podjetja. Home Basic bo najcenejša in nepotreben strošek, saj nima niti novega vmesnika.

Home Premium je najbolj uravnotežena različica za domače uporabnike, saj ima vse, kar potrebujete, in še kopijo Windows Media Centra (ta je že sam po sebi uporaben, najbolj ga bodo pa veseli lastniki dodatne opreme, kot je na primer Xbox 360, saj omogoča pretakanje glasbe in videa po hiši). V različici Business tega dodatka ni, so pa vključena dodatna orodja za varnostne kopije in Remote Desktop. V različici imenovani Ultimate je vse, vključno z omenjenim BitLockerjem za šifriranje pogonov.

Ne glede na izbrano različico pa boste zanjo drago plačali. Različica Windows Home Premium vas bo namreč olajšala za skoraj 335 eurov (na voljo bodo tudi različice za nadgradnjo, a cene zanje še niso bile potrjene, ko je ta prispevek nastajal), in to za en sam računalnik. Na voljo ne bo nobenih različic za več sistemov, serijska številka pa zadostuje za en sam računalnik. Če vzamemo za primerjavo Applovo določanje cen: za najnovejši Mac OS X boste odšteli okoli 146 eurov, za licenco za tri računalnike pa okoli 190 eurov. V svetu, kjer ima večina uporabnikov več kot en računalnik, je to noro drago. Cena je tudi glavni razlog za naše priporočilo, da z nakupom Viste počakate vsaj do naslednje nadgradnje računalnika, ko boste dobili prednameščeno različico.

Ne bi pa radi preveč kritizirali, saj je Vista zmogljiv operacijski sistem, ki si zasluži svojo oceno. Windows XP je osvežil uporabo računalnika, Mac OS X jo je navdihnil, Vista pa je pravi monolit – pološčena previeka preko megatonske skale, ki bi rada celotno industrijo osvojila že s samo težo.

Tak pristop se dobro odreže na področjih, kot je novo okno Games, pri katerem so

MERJENJE HITROSTI VISTE

Če imate spodoben računalnik, boste ugotovili, da Vista kot operacijski sistem ne deluje nič počasneje od XP. Samo jedro sistema je izjemno napredno, 3D pospeševanje pa se še kako pozna, to pa ni vse. Dodatne bližnjice in iskalne vrstice ter predelana okna zagotavljajo, da boste delali hitreje kot doslej. Če nimate dovolj zmogljivega sistema, ki bi lahko prebavil vse te dobrote, pa si raje omislite nov računalnik, na katerega bo Vista prednameščena. Ko je govora o igrah, pa moramo začeti omenjati številke – in stanje se znatno spremeni. Vista še zdaleč ni tako hitra kot XP, a bodimo pošteni – zaenkrat se mora prebijati skozi labirint primitivnih gonilnikov, na voljo pa je tako malo primerno prirejenih programov, da se bo to gotovo kmalu spremenilo. Kot igralni sistem je Vista čisto uporabna, a računalnika s tem operacijskim sistemom ne boste hitro vlekli s sabo na večigralske podvige. Rezultati XP (združ.) so nastali v združljivostnem načinu v Visti. Nekatere igre in programi bodo delovali samo v tem načinu.

	XP	Vista	XP (združ.)
Doom 3 (fps)	78,7	24,7	25,1
CPU Multimedia Integer (it/s)	102.843	87.160	86.693
Floating-point iSSE2 (it/s)	55.637	45.659	46.558
SuperPI (čas)	27m23s	31m13s	31m22s

Ali ste vedeli: *Minolovec* je nastal, da bi se ljudje naučili uporabljati desni gumb miške, *Pasjansa* pa za pojasnjevanje vlečenja in spuščanja. Kdo ve, čemu služi *Purble Place*...

se pri Microsoftu resnično potrudili, da bi stvari spremenili na bolje, še bolj pa je viden pri predelavi varnostnega modela... ko pa se začnejo glavoboli zaradi UAC in cene, pa vse skupaj postane hitro pasje nadležno.

Seveda je jasno, da boste slej ko prej začeli uporabljati Visto, tudi če boste zanjo morali kupiti nov računalnik, in če smo čisto iskreni, boste veseli, da jo uporabljate. Operacijski sistem je boljši od XP, nadgradnja pa se ne bo splačala le zaradi novih možnosti in funkcij, temveč zaradi več tisoč manjših izboljšav in predelav, zaradi katerih je sistem toliko boljši. Seveda pa boste z novim sistemom lahko tudi prepričani, da ste pripravljeni na vse, kar lahko računalniška industrija vrže v vaši smeri v naslednjih petih letih. Če na Visto gledate na tak način, prav gotovo ne boste razočarani. **PCF**

Min 800MHz, 512MB RAM

Opt 2GHz, 2GB RAM, 40GB prostora na disku

86% **PCF pravi...** "Bolj ko jo uporabljate, raje jo boste imeli, vrnitev na XP pa bo čisto razočaranje."

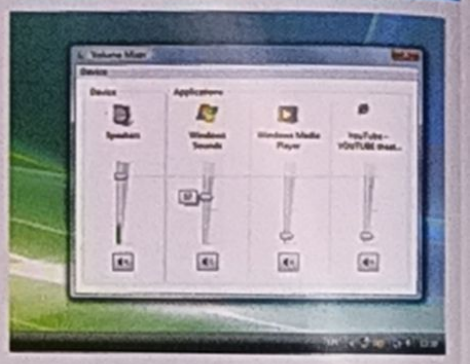
KJE JE DIRECTX10?
In zakaj bi nas naj to sploh skrbelo?

Če slučajno še ne veste: DirectX je Microsoftova zbirka programerskih knjižnic, ki razvijalcem iger pomagajo pri pisanju bolj učinkovite programske opreme za sistem Windows. Za razliko od mnogih drugih tehnologij, kot sta na primer *IE7* in *Microsoft Office*, bo različica 10 na voljo samo za Visto.

Kot smo pričakovali, se večina sprememb nanaša na matematiko, čeprav je v DX10 vključenih kar nekaj velikih novih možnosti, ki jih je mogoče uporabiti v igrah, na primer neposredno kopiranje objektov, s katerim je mogoče ustvariti učinke, kot so velikanski gozdovi ali realistična megla, ne da bi sistem pri tem pokleknil zaradi muk, ter arhitektura poenotenih senčnikov, ki bo odpravila ozka grla pri obdelavi grafičnih podatkov. Čeprav je DirectX sam po sebi izključno programska rešitev, boste potrebovali grafično kartico s podporo za DX10, če ga boste želeli izkoristiti. Prve igre, prirejene za DX10, bodo delovale tudi v Windows XP, a le v načinu DirectX 9. Prva na seznamu bo *Crysis*, ki bo videti nekako... takole.

Vzemite si trenutek in si oglejte tole grafiko. Iz *Crysis* ne boste iztisnili najboljšega brez Viste in grafične kartice s podporo za DirectX 10.

HUDIČEVE PODROBNOSTI

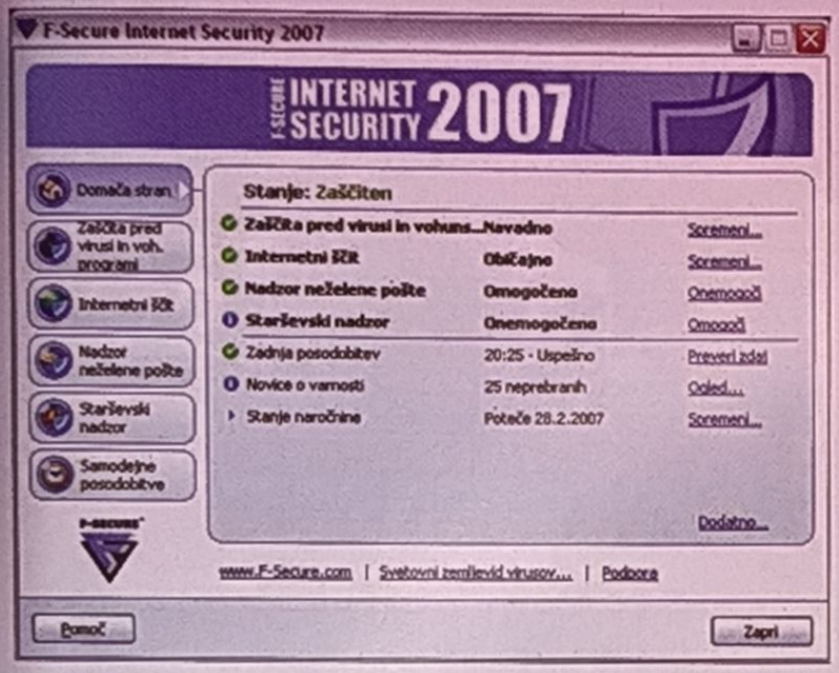


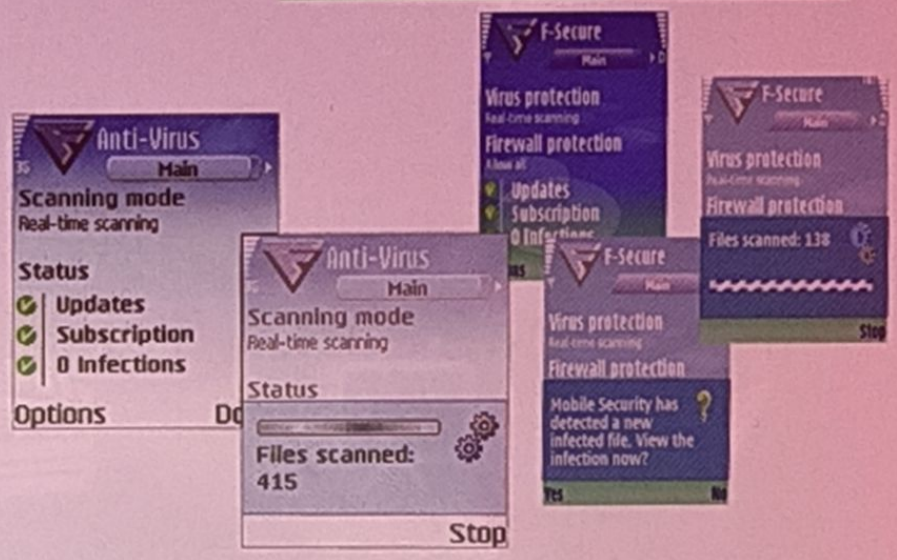
Tole je eden najboljših razlogov za nadgradnjo. Pozabite na *IE7* – tišina je zlato, ko poskušate deskati po spletu.

Programska oprema ima dve vrsti lastnosti – prve so vidne takoj, druge pa samo ždijo v ozadju in delajo svoje, tako da jih sploh ne opazite, dokler ne začnete uporabljati sistema, ki jih ne podpira. Za primer vzemimo okno za nadzor jakosti zvoka v Visti, ki zdaj omogoča spreminjanje jakosti za posamezne aplikacije. Med glasbo tako ne bomo več deležni nadležnih zvokov reklam iz spletnega brskalnika!

Nadgrajen sistem računov predstavlja veliko trdnejši zid med uporabniki, na voljo pa je tudi pošten sistem za starševski nadzor in filter med programsko opremo in katerokoli mapo. Meni Start je še posebej zanimiv, saj ni več omejen le na uporabo miške. Vtipkate lahko prvih nekaj črk imena programa, ki ga iščete, tako da imate vedno nadzor nad zbirko programov, ne glede na to, kako velika je in v katere mape so se kopirali namestitveni programi. S klikom na nov gumb v opravilni vrstici se odpre pogled na vsa okna, ne le enostaven seznam. Če se kak program neha odzivati, s seboj tudi ne bo povlekel celotnega sistema.

Nameščanje sistema je tudi stokrat enostavnejše kot v Windows XP, saj namestitev samo zaženete in se lahko odpravite na kosilo, ne da bi se morali vračati vsakih nekaj minut in programu dopovedovati, da uporabljate slovensko tipkovnico in da ne živite v Tijuani. Nadgradnje za *IE*, *Media Player* in druga orodja so dobrodošle, čeprav so mnoge na voljo tudi za Windows XP. Če na novi sistem gledamo kot na celoto, lahko povemo, da je bil prav vsak koticek sistema deležen plastične operacije – nekatere razlike morda niso vidne takoj, čez čas pa vas bo prav bolelo, ko boste morali kje uporabljati starejši operacijski sistem, kot je Windows XP.





MODRO PROTI VIRUSOM

F-Secure Internet Security 2007

Ali je bil novi F-Secure deležen še česa, razen plastične operacije?

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.f-secure.com **www.f-secure.si**

Trg protivirusnih programov je, tako kot »trg« škodljivih programov, izjemno konkurenčen. Sam rodovnik in dolgotrajen obstoj na trgu že dolgo nista več zagotovilo za uspeh, to je vsem jasno. A se F-Secure še vedno pošteno drži na trgu. Najbolj logičen razlog za to je vsekakor kvaliteta, ki je programskim rešitvam tega podjetja ne moremo ravno očitati. Že pred časom so nas prepričali s paleto učinkovitih rešitev, tako za strežnike kot za domače računalnike.

F-Secure Internet Security 2007 je najnovejša različica celostne zaščitne rešitve za domače uporabnike, v katero so vključene že standardne komponente, torej protivirusni program, požarni zid, orodje za zaščito pred spywareom in odstranjevanje le-tega, orodje za odstranjevanje neželene e-pošte ter modul za starševski nadzor.

Protivirusni program se je na testu odlično odrezal, še bolj pa nas je navdušil požarni zid. Ta je namreč daleč najmanj nadležen od vseh, kar smo jih kdaj uporabljali. Privzeto vsem programom dovoli dostop do interneta in dostop samo zabeleži, prepoznavanje škodljivih programov pa prepusti DeepGuardu, ki na podlagi obnašanja blokira takšne programe. Obveščanja in oken z opozorili tako praktično ni, kar nam je blazno všeč. Opozorila se pojavijo le pri zagonu programov, ki jih F-Secure obravnava kot zelo tvegane, v opozorilih pa tudi ponudi dovolj informacij, da je hitro jasno, če gre za dejansko nevaren program ali le zaf- program, ki bi rad spremenil sistemske nastavitve ali školjko sistema.

Predelave je bilo deležno tudi orodje za starševski nadzor, ki je zdaj veliko enostavnejše za uporabo in presenetljivo učinkovito.

Našli pa smo tri pomanjkljivosti tega paketa. Prva je ta, da ni ravno prizanesljiv do sistemskih virov, druga je izjemno počasno delovanje orodja za odstranjevanje spywarea, tretja pa je rakasta rana vseh tovrstnih programov, in sicer sprva blazno butast filter za neželeno e-pošto.

Če potegnemo črto, lahko rečemo, da z nakupom F-Secure Internet Security 2007 še zdaleč ne boste metali denarja skozi okno, kar je pa tudi edino, kar pri takšnih programih šteje.. **PCF**

Min Pentium III, 256MB RAM, Windows 2000/XP, internetna povezava

Opt Karkoli več

85% **PCF pravi...** "Sistemsko požrešna, a tudi učinkovita in predvsem kompletna zaščita."

VARNI TELEFONI

F-Secure Mobile Antivirus & Mobile Security

Rešitev za prihajajoče grožnje

Cena Pokličite prodajalca **Na spletu** www.f-secure.com **www.f-secure.si**

Marsikdo še misli, da so grožnje za mobilne naprave iz trte zvite, a je realnost na žalost drugačna. Na tokratni test smo tako dobili pravo malo poslastico, ki sliši na ime *F-Secure Mobile Antivirus/Security*, in sicer že v tretji reinkarnaciji.

Zadnja različica 3, je namenjena S60, tretji reviziji (za mobilne telefone s sistemom Symbian 9.x), medtem ko je različica 2.30 namenjena modelom s sistemom Symbian 7.x in 8.x, različica 2.20 pa je namenjena telefonom s sistemom Symbian 6.x. Testirali smo različici 2.30 (na telefonih Nokia 6630, ter Nokia N70) in različico 3.0 (Nokia N73 in Nokia E50). Prav tako ločimo med različicama *Mobile Antivirus* in *Mobile Security*. V bistvu je slednja le nadgradnja verzije *Mobile Antivirus*, ki ima dodan požarni zid (za modele z modulom WLAN). V ponudbi prav tako najdemo različice za naprave s sistemom Windows Mobile 2003 (SE) ter Windows Mobile 5 (za pametne telefone in Pocket PC-je). S tem je priznano podjetje F-Secure pokrilo večji del tržišča in je eno prvih, ki je opazilo novo vrsto grožnje in ponudilo primerno rešitev zanjo.

Sama namestitev je sila preprosta, saj s spleta zgolj snamete primerno izvršilno datoteko, jo poženete, in program se namesti sam. Potrebno ga je še posodobiti, kar storite prek povezave GPRS (ponudi vam tudi možnost, da preveri in prenese posodobitve ob vsaki povezavi z internetom). Same posodobitve so velike zgolj nekaj kilobajtov, kar pomeni, da ne bodo obremenjevale vašega žepa. Ko je program nameščen, se je potrebno odločiti, kako naj preverja naš telefon (privzeto je preverjanje v realnem času, kar je tudi smiselno). V različici *Mobile Security* nastavite še požarni zid. To je pa tako na daleč tudi vse, kar je potrebno nastavljati. Aplikacija teče v ozadju in po naših izkušnjah (nekajmesečni uporabe) se avtonomija baterije ni opazno skrajšala, prav tako nismo opazili kakih zakasnitev pri delovanju telefona samega. **PCF**

Izbor uredništva PCFormat

Podprti sistemi Symbian 6.x – 9.x, Windows Mobile 2003 (pocket PC in smartphone) in 5.0, Nokia S60 ter S80

Podprti jeziki Angleško, Finsko, Francosko, Nemško, Italijansko, Špansko, Švedsko

Različice od 2.20 do 3.0, ter Mobile Antivirus in Mobile Security (zgolj verzija 3.0)

90% **PCF pravi...** "Zaščita za mobilne naprave. Začnite se zavedati prihajajočih groženj."

[vse na enem mestu]

mimovrste
www.mimovrste.com

Monitor LCD 19"
Samsung SyncMaster 940B Silver
67.400 SIT
281.26 €

MP3 predvajalnik
Hyundai MP-572V 1GB
18.990 SIT
79.42 €

Brezžični router
TP-Link TL-WR642G 108MB
14.990 SIT
62.55 €

Canon PowerShot A530

Tipkovnica
Razer Tarantula
25.791 SIT
107.63 €

Zimska premiera z iTIVI!

Brezmejna filmska zabava v novem domačem kinu

Vsi, ki boste sklenili oziroma podaljšali naročniško razmerje s spletno videoteko iTIVI za 12 mesecev, boste lahko v spletnem nakupovalnem centru Mimovrste=) kupili Philipsove avdio/video naprave po izredno ugodnih subvencioniranih cenah. Izbirate lahko med brezplačnim PHILIPS DVD predvajalnikom ali sistemom za hišni kino Philips HTS3100 in 32-palčnim širokozaslonskim LCD televizorjem po izjemno ugodnih subvencioniranih cenah.

Več informacij in celotna ponudba na:
www.mimovrste.com ali: **www.itivi.si**

Ob sklenitvi ali podaljšanju naročniškega razmerja za 12 mesecev
BREZPLAČNI PREDVAJALNIK DVD

PHILIPS DVP3040
Brezplačni DVD predvajalnik

Maloprodajna cena:	66,72 EUR / 15.990 SIT
Subvencionirana cena:	0,00 EUR (0,00 SIT)
Vaš prihranek:	66,72 EUR / 15.990 SIT

SUBVENCIONIRANE BREZPLAČNI DVD PREDV

PHILIPS HTS3100 & LCD 32PF5331
Popolni domači kino za filmofile

Maloprodajna cena:	1.168,34 EUR / 279.980 SIT
Subvencionirana cena:	950,00 EUR (227.658 SIT)
Vaš prihranek:	218,34 EUR / 52.322 SIT

Vse cene so v SIT/EUR in veljajo na dan 18.12.2006. Trenutne cene si oglejte na www.mimovrste.com. Naročnik oglasa: Domenca d.o.o.
Za izračun cen v evrih je uporabljen centralni paritetni tečaj (1 evro = 239,640 tolarja). Za morebitne napake v tisku se opravičujemo.

Kdor zna, zna

Skorajda vsaka zvrst ima razvojno skupino, za katero veš, da lahko pričakuješ samo prvorazredne naslove. V svetu prvoosebnih strelskih iger je takšen car brez dvoma Valve, ki ne zna brcniti v temo (pravzaprav niti v polmrak), v svetu strategij so si ta čin že skorajda prislužili fantje pri Relicu s serijo *Warhammer 40K* in fenomenalno *Company of Heroes*, prav gotovo pa ga imajo na svojih uniformah Creative Assembly, očetje serije *Total War*, ki so nas prejšnji mesec obdarili z *Medieval II*. No, podoben velikan postajajo SimBin na področju simulacij dirkanja. Žebljico na glavico so ne tako daleč nazaj zadeli z *GTR2*, ki je med realističnimi simulacijami papcanja asfalta brez prave konkurence, za ta mesec pa so nam pripravili še *RACE*.

A dirkanje ni vse, kar imamo za vas pripravljenega za ta mesec. Ljubitelji strategij se bodo do sitega najedli ob *Warhammer: Mark of Chaos* ter dodatku za *Battle For Middle Earth II*, ljubitelji simulacij letenja bodo poleteli z novim *Sturmovikom* in vadili pristajanje s *Flight Simulatorjem X*, za zaljubljence v zvrst RPG smo opisali dodatek za *Oblivion*, akcije željni pa bodo z navdušenjem obrnili na stran 80 in prebrali opis igre *Rainbow 6: Vegas*. Kaj pa imamo za zaljubljence v pustolovščine? Ti so že prejšnji mesec dobili kar dva primerka, kar bo, sodeč po pogostosti izdajanja tovrstnih iger, moralo zadostovati za nadaljna tri leta.

RACE

Zeleno luč dobite na strani 74...

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Po tem, ko je avtomobil v pravem svetu parkiral na streho v potok, je raje presedlal na navidezno dirkanje. V *RACE* na cesti ni srnjakov.

ALJOŠA HANCMAN
Igra *Oblivion* pri najvišji ločljivosti in z vsemi podrobnostmi. Na pripombe, da ni videti igralno, zabrusi: "Na tvojem računalniku tudi ne!"

TOMAŽ KOTNIK
Srečnež, ki je dobil v opis najbolj okusne naslove. To seveda pomeni, da ga bodo ostali jezno obmetavali s paradižnikom.

JELENA VARDA
Vdrla je v uredništvo in zahtevala *Gothic 4*. Prestrašeni smo ji pred noge vrgli dodatek za *Oblivion* in trepetaje upali na najboljše.

GREGOR MRAZ
Slabih iger nikoli ne zmanjka, zato tudi Gregorju nikoli ne zmanjka dela. Ni bil pa ta mesec najboljši s tega vidika.

BARBARA BANOVIČ
Da bi jo imeli ta mesec zase in samo zase, smo morali Andreju podtakniti kar dve simulaciji letenja.

SISTEM OCENJEVANJA
0-19% Neigralno, leno, ničvredno, žaljivo
20-49% Zametki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen izdelek. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in požegnani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo, kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkriljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Vi želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 64 Igre prihajajo
str. 68 Za kulisami: Valve
str. 72 Warhammer: Mark of Chaos
str. 74 RACE
str. 76 Open Season
str. 76 Stronghold Legends
str. 77 Heroes of Annihilated Empires
str. 78 ArchLord
str. 78 Anno 1701
str. 79 BFME2: The Rise of the Witch King
str. 80 Rainbow 6: Vegas
str. 82 Dawn of War: Dark Crusade
str. 82 Age of Empires 3: The Warchiefs
str. 83 Oblivion: Knights of the Nine
str. 84 Flight Simulator X
str. 86 IL2 Sturmovik: 1946
str. 87 Naprej v preteklost
str. 88 Pogled nazaj

Igreprihajajo

Rubrika, ki razkriva vse, kar morate vedeti o igričarskem svetu!

Nakupne dileme

Tako ljudje iz stroke ("vsako tele ima svoje vesele" in izraz "ljudje stroke" sta moja) kot vsi PC-igralci smo se znašli v zanimivem obdobju. Vse okoli nas agresivno oglaševanje novodobnih konzol, poročila o gomilah norcev, ki taborijo pred trgovinami, da se do njih dokopljejo, številne ekskluzive (Ali pač? Ničkolikokrat je ravno PC tisti, ki z zamudo dobi predelave uspešnic z drugih sistemov)... Kot da ne bi bila dovolj huda že odločitev, ali naj sploh kupimo računalnik kot osrednjo igralno napravo ali pa se raje odločimo za "digitalni pisalni stroj", za zraven pa sploh in oh šik ter moderno škatlico, ki bi jo porinili pod novi HDTV (sanjajo svinje o koruzi...), nas zdaj čakajo še hude dileme na lastnem pragu.

Kot smo vam skupaj z velikimi živinami industrije dopovedovali, je PC pred prelomno točko, ki zna konkretno spremeniti njegovo podobo in vlogo, zlasti v igričarstvu (samo preberite pogovor s fanti iz Valve štiri strani naprej). Prihodnost prinaša spremembe. Prav tako prinaša naprednejše igre. Igre, ki jih s trenutno opremo ne boste mogli poganjati. Kam torej vložiti svoj denar? Boste kupili ultra sposobno grafično kartico, čudež od procesorja, morda ste avanturist in vam diši malo futuristična kartica za fiziko... ali pa ste spoznali, da je najbolje varčevati za prihajajočo Windows Visto, za katero so že napovedane ekskluzive?

Sam sem našel prav posebno rešitev iz zagate, kam usmeriti prihranke, ki pa je morda vsi ne boste sprejeli ravno za optimalno. Da bi rešil življenje prikupne smice (pred ukrepi lektorice je tu stalo nekaj še hujšega od hudičeve srnjadi), sem naredil totalko z avtomobilom. In voila – sploh se ne sprašujem več, katero strojno opremo se mi najbolj splača kupiti. Srečno novo leto indeed.

Huxley

Ah, krasni novi svet...

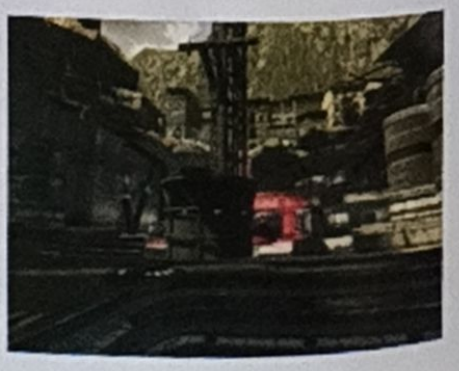
DATUM IZIDA 2007 **ZALOŽNIK** Webzen **RAZVIJALEC** Webzen Inc. H-Studio **NA SPLETU** www.webzengames.com

MMORPGFPS. Ne, ni se nam zataknila tipkovnica ali odpadlo edino preostalo kolesce med ušesi. Ta kratica izraža povsem solidno idejo in precej dobro opisuje bistvo *Huxley*, ne ravno srce ogrevajoče vizije prihodnosti, polne orožja. Da za manj natančne bralce angleško kratico še enkrat razčlenimo: MMO= masivna večigralska igra, RPG= igra igranja vlog in FPS= prvoosebna strelska igra. Zdaj si samo še predstavljajte rezultat medsebojnega oplajanja vseh teh zvrsti – *Huxley* bo vseboval tako tipične elemente PvP (igralec proti igralcu), RvR (kraljestvo proti kraljestvu) kot PvE (igralec proti okolju) običajnih MMO naslovov, nadgradnje sposobnosti na podlagi vaših uspehov, za nameček pa še dobršno mero prvoosebne razboritosti v stilu *Battlefield 2*.

Kar je morda najbolj zanimivo – tole ni svet, ki bi ga bili deležni le lastniki osebnih računalnikov. In tukaj ne namigujemo na vsakodnevne polovičarske prenose med PC-jem in Xboxom 360. Kot prava in morda celo prva resnično več platformska MMO, bo *Huxley* naredila korak naprej od bliskovite, sicer za vse dostopne *Shadowrun*, ter na sebi lasten način povezala konzole in PC-je. Igralci na PC-ju bodo predstavljali člane dveh izmed treh ras prebivajočih na vojskujočem se planetu – Sapiens (Človečnjaki) in Alternatives (Alternativci). Za celotno skupnost 360 so Webzen namenili poseben geto oziroma so jim namenili Hybrid Liberation Organisation (Organizacijo za osvoboditev Hibridov).

Igro začnete v mestih, kjer se odvijata vsa trgovina in trening, ki je skrajno priporočljiv preden se odpravite iskat večno slavo na obširna bojišča, polna množičnih spopadov. Ko rečemo "množični spopadi", imamo v mislih krvave bitke, v katerih hkrati sodeluje kar do 200 pretirano vnetih patriotov. Če vas tako noro število divjakov z orožjem plaši, se lahko raje pridružite manjšim vodom in s prijatelji izpolnjujete na podopravkih zasnovane naloge, ki pogosto vključujejo kosanje z napredno umetno inteligenco v igri.

Pričakuje se, da bo izid *Huxley* eden izmed najzanimivejših MMO dogodkov leta 2007. Samo pomislite – cele legije igralcev na Xboxu 360, s katerimi se tako radi zapletate v vroče prepire, čigav igričarski sistem je boljši, bodo samo čakale, da jim s somišljeniki z dejanji dokažete upravičenost poprejšnjega nesramnega opletanja z jezikom. Se nam obetajo najbolj čustveno nabiti navidezni spopadi naše dobe?



Jade Empire

Bioware znova odkrijejo igričarski sitem, imenovan PC

DATUM IZIDA Januar **ZALOŽNIK** Take2 **RAZVIJALEC** Bioware **NA SPLETU** www.bioware.com

Fenomenalno uspešen konzolni naslov prihaja na PC skoraj dve leti po tistem, ko je so na police postavili različico za Xbox. Ne moremo si kaj, da se ne bi vprašali, od kod kar naenkrat motivacija za to potezo. Morda je Bioware za pohvalno dejanje spodbudil uspeh *Obliviona* na obeh sistemih in so si zaželeli tudi sami nad računalniki navdušeni množici dostaviti lastno RPG zaznamovano z veliko svobodo.

Akcijska igra igranja vlog je postavljena v nekakšno alternativno azijsko zgodovino, in bo kljub svoji starosti gotovo nezadržno privabljala vse oboževalce kung fuja. Gre za izkušnjo, polno boja, ki je podprta s tako prefinjeno zgodbo, kot bi jo pričakovali od velecenjenih Bioware. Podjetje se rado zafrkava, da je z *Jade Empire* udejanjilo celotno sveto trojico vseh "geekov" (*Vojno zvezd* z *Knights of the Old Republic*, *Dungeons & Dragons* z *Neverwinter Nights* in zdaj še kung fu filme). *JE* je v osnovi velika, kung fu udarcev polna epopeja v slugu *Prežečega tigra, skritega zmaja*. Pot do razsvetljenja je obvladanje raznolikih pretepaških slogov, pri čemer morate za vsakega nasprotnika ugotoviti idealno razmerje med surovim hribovskim mlatenjem in smrtonosnim poplesavanjem v slogu pijane opice. Konec koncev je ta igra na konzolah prejemala ocene 90+, zaradi česar si zasluži vaše spoštovanje.

Unreal Tournament 2007

Prvenstvo, pri katerem športna igra nima vidnejše vloge

DATUM IZIDA Poletje
ZALOŽNIK Midway
RAZVIJALEC Epic Games
NA SPLETU www.unreal.com

Vojna med *Quake* in *Unreal*, ki se je vnela v devetdesetih, se še vedno ni polegla. *Quake* se je odločil za nekoliko taktično potezo in svoj boj prenesel v *Enemy Territory*, toda razvijal se je tudi *Unreal*, ki je z *UT 2004* uspešno vpeljal boj z vozili, zdaj pa bo v *UT 2007* recept še dodatno izpilil.

Pogon *Unreal 3*, ki utripa v njegovem ozadju, bi moral ostati kralj grafičnih src prvoosebnih strelskih iger za PC kar lep čas. Pravzaprav *UT 2007* bolj kot katerakoli različica pred njo poudarja prednosti pogona izpod prstov lastnih stvarnikov. Stari boj med id-jem in Epicom pogoni se morda s tem še ni zaključil, a *Unreal* je to rundo nedvomno odločil v svoj prid. Pogon *Unreal 3* je zasnovan tako, da omogoča preprosto ustvarjanje vsebine, kar daje več moči oblikovalcem in umetnikom. Aplikacije znotraj *UnrealEd*, kot sta *UnrealKismet* in *AnimTree*, razvijalcem dovoljujejo kompleksno poigravanje z vsebino njihovih iger, ne da bi se dotaknili izvorne kode. Kot rezultat *UT 2007* seva posebno vzdušje in prefinjenost. Gre za logične posledice večje osredotočenosti razvijalcev na umetniško vsebino, namesto na hladno matematiko.

Najbolj pričakovane

Pod letošnjo smrekico jih še ni bilo, kdaj pa pridejo?

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
WOW: The Burning Crusade	januar	Blizzard	PCF 58	Večigralsko igranje vlog
Half-Life 2: Episode Two	februar	Valve	PCF 56	Epizodna strelska
Supreme Commander	februar	THQ	PCF 59	Strategija
Test Drive: Unlimited	februar	Atari	PCF 55	Frajersko dirkanje
Ancient Wars: Sparta	marec	Playlogic	PCF 58	Realnočasovna strategija
Command&Conquer 3: Tiberium Wars	marec	Electronic Arts	PCF 52	Akcijska strategija
Heavy Duty	marec	Akella	PCF 54	Strateški boj za svet
Brothers in Arms: Hell's Highway	marec	Ubisoft	PCF 51	Taktična strelska
Enemy Territory: Quake Wars	marec	Activision	PCF 51	Večigralski boj s Stroggi
Silent Hunter 4	maj	Ubisoft	PCF 57	Simulacija podmornice
Hospital Tycoon	maj	Codemasters	PCF 56	Simulacija bolnice
Alone in the Dark	junij	Atari	PCF 56	Preživetvena tretjeosebna
The Witcher	Pomlad	Atari	PCF 58	Akcijsko igranje vlog
Kane&Lynch: Dead Men	Zima 07	Eidos	PCF 56	Tretjeosebna akcijska
Assassin's Creed	Zima 07	Ubisoft	PCF 57	Tretjeosebna akcijska

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
1	FIFA 07
2	CALL OF DUTY 2
3	NEED FOR SPEED: CARBON
4	MEDIEVAL II: TOTAL WAR
5	GTA: SAN ANDREAS

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
1	TEST DRIVE: UNLIMITED	PCF 56
2	C&C 3: TIBERIUM WARS	PCF 52
3	CRYSIS	PCF 52
4	MEDAL OF HONOR: AIRBORNE	PCF 50
5	HL2: EPISODE TWO	PCF 56

Zbudi se srčece

O nastajajoči Remedyjevi mojstrovini sta se z nami pogovorila ustvarjalni vodja Petri Järvilehto in glavni pisec Sam Lake

PCFormat: *Alan Wake* smo videli razstavljeno na letošnjem IDF in Intel je pridno poudarjal, da v celoti izkoriščate vsa štiri jedra njihovega procesorja Core 2 Quad. Kako zaposlujete vsa štiri? Je eno recimo namenjeno fiziki, drugo UI in tako naprej?

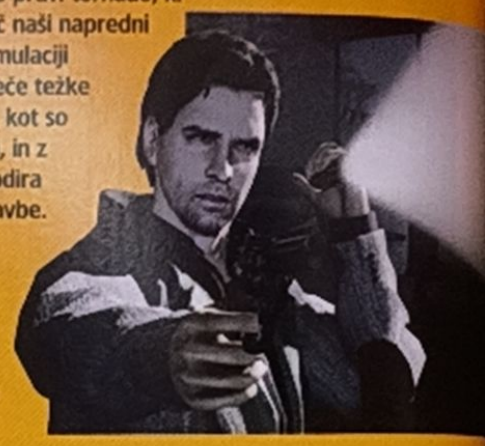
Petri Järvilehto: Da, res iz tehnologije stiskamo vse kar lahko. Celotna arhitektura igre je bil ustvarjena, da bi čim bolje izkoriščala več procesorskih jeder. Dobro deluje tako na Xboxu 360 kot na sodobnih PC-jih. Z več jedri in večnitnostjo lahko hkrati obvladamo fiziko, izrisovanje, simulacijo sveta, UI in podobno.

PCF: Kaj ste dosegli z uporabo DirectX10, kar ni bilo mogoče z DX9?

PJ: Odprlo nam je vrsto priložnosti. Čeprav *Wake* teče tudi v DX9, bomo zelo radi sebi v prid uporabili nove sposobnosti DX10; a o teh točno določenih elementih zaenkrat še ne želimo podrobno razlagati.

PCF: Kako bodo obljubljeni dinamični vremenski učinki vplivali na samo igranje?

PJ: Dinamična narava vremena je nekaj, česar ne uporabljamo zgolj za ustvarjanje dodatne napetosti, ampak na njej temeljijo celotni scenariji. Iste lokacije so čisto drugačne podnevi kot ponoči, v megli ali jasnem vremenu. Občasno omejevanje vidljivosti ima očitne posledice na samo igralnost: ko vidite le meter pred sabo, postane zavita gorska pot težavna ovira; če slišite prihajajoče sovražnike, ne morete pa si prav nič pomagati s svojimi očmi, so strelski obračuni veliko bolj pestri. A to so le mili učinki. Prepričan sem, da si znate sami predstavljati, kako močan vpliv na izkušnjo ima recimo pravi tornado, ki zahvaljujoč naši napredni fizikalni simulaciji naokoli meče težke predmete, kot so avtomobili, in z lahkoto podira celotne stavbe.



PCF: Med drugim ste nam rekli, da se lokacije odpirajo

Alan Wake

Zbudite se in okusite pravi psihološki triler

DATUM IZIDA: 2007 ZALOŽNIK: Microsoft
RAZVIJALEC: Remedy NA SPLETU: www.alanwake.com

Vse grdobije tega sveta pridejo na plan ponoči, zato skušajte ostati pokonci in glejte posnetke prenosov parlamentarnih razprav. Khm... pozabite, raje kar zaspite... nepojasnjene temačne človeške kreature, ki vas želijo na vsak način videti mrtve, se ob tovrstni alternativi ne zdijo več tako grozne.

AW bo sicer z zgodbo zmedenega naslovnega junaka skušala prepričati v nasprotno. Glede na obljube avtorjev se pogovarjamo o eni resnejših kandidatk za naj igro prihajajočega leta, in tisti, ki bi ji ta uspeh verjetno najbolj privoščili, so vsi kravatarji pri Microsoftu. Zakaj stiskajo pesti ravno za resno zblojenega pisuna (in, da, še vedno je govora o Alanu in ne našemu Gregorju)? Ker v njem vidijo nekakšnega PC Chiefa iz *Halo* – *Wake* bo namreč ekskluziva za Windows Vista (ga pa bo deležen še Xbox 360). Tako je, starejši sistemi bodo le sramežljivo rekli "ne" in mali mehki upajo, da bomo ob tem množično tako obupani, da bomo takoj drli v trgovine po njihov novi operacijski sistem.

Nasploh je mladi nespečnež pravi promotor novih tehnologij. Igra bo do skrajnosti izkoriščala novosti DirectX 10 in z njimi ustvarjala skrajno podroben, odprt svet, v katerem se bo odvijala vsa akcija, v kateri pa bo precej manj svinca kot v prejšnjem Remedyjevem izdelku, *Maxu Paynu*. Pri renderiranju tega zmerno obsežnega koščka zaspane severozahodne Amerike ne bo nobenih nenadnih pojavljanj predmetov, temveč se bo celotno področje 10x10 km izrisovalo v povsem realnem času. Posebej navdušijo vremenski učinki in cikli dneva ter noči, ki pa tu niso le zaradi nesporne lepote, temveč igrajo poglavitno vlogo v zgodbi. Ko se bo sonce skrilo, si želite v rokah imeti pošteno baklo ali pa vsaj skrajno zanesljiv vžigalnik...

Alan, nadobudni pisatelj, ki je svoj velik uspeh doživel z grozljivim psihološkim trilerjem, spisanim po lastnih sanjah, se preseli v majhno mestece Bright Falls (Remedy res ljubi besedne igre), da bi prebolel nepojasnjeno izgubo svoje ljubljene, vse bolj čudaško nespečnost, ki jo prekinjajo le občasne grozne more, ter da bi končno premagal pisateljsko blokado. Zgodba je podajana skozi njegov notranji monolog v vrhunskem kinematičnem stilu, pri čemer struktura nalog močno spominja na napete pristope TV nanizank, kot je *Twin Peaks*. Vsi klavstrofobi lahko mirno vdihnete – čeprav se celotna zgolj enoigralska igra vrti okoli močne osrednje zgodbe, lahko prosto raziskujete prekrasni temačni svet okoli sebe in zgolj povečujete globino osnovnega zapleta igričarskih epizod.

Temne noči

Alanova povsod prisotna svetilka je pri otepanju podložnikov teme vsaj tako koristno orodje kot njegova zvesta mala pištola – še posebno, ker postajajo dnevi skozi igro vse krajši, noči pa vse daljše in nevarnejše. Bojte se.

postopoma – skladno z razvojem osrednje zgodbe. Kako ste vključili prepreke, ki igralcu onemogočajo, da bi do teh predelov dostopal že prej?

Sam Lake: Večino časa igralcu ne omejujemo svobode gibanja. Jasno mu sicer namignemo, kam želimo, da gre, če hoče slediti glavnemu zapletu, a če se odloči za raziskovanje, ga še spodbujamo – v svetu igre je precej zanimivih odkritij, ki le čakajo na tovrstne avanturiste. Nekaj področij bo res zaprtih do določene točke v zgodbi ali občasno nedostopnih, a vsi ti primeri bodo logično pojasnjeni z dogodki v svetu igre.

PCF: Sami neradi uporabljamo pojem "interaktivni film", a ob vseh prelomnih dogodkih in epizodni strukturi, ki zaznamujeta *Alan Wake*, se zdi kar primeren. Se vam zdi, da je to prihodnost iger za PC?

SL: Zelo trdo delamo, da bi nerazdružljivo povezali zgodbo in igralni del; da bi dosegli, da je igralec sam tisti, ki razpleta rdečo nit, ima nadzor nad dogajanjem, sproža nove zaplete s svojimi ravnanji. Tudi sami neradi posegamo po izrazu "interaktivni film",

Alanova DX10 okolja zažigajo.

saj ima določen negativen prizvok. *Alan Wake* je najprej in predvsem igra, je pa res, da bo igralec med igranjem doživel številne dramatične trenutke, ki spominjajo na filmski svet. TV serije so očiten vir navdiha za obravnavane teme, vzdušje, način podajanja zgodbe in posebno za ritem dogajanja. Dolžina posamezne sezone TV nanizanke je dokaj blizu obsegu računalniške igre. Želimo si, da bi vas ob igranju *Alan Wake* zagrabil tisti občutek zasvojenosti, kot ga doživite, če si želite na DVD ogledati serijo dobre TV nanizanke – ko si mislite, da bi res bil že skrajni čas, da se spravite spat, a se na koncu vendar ne morete odlepiti od zaslona in si ogledate še nekaj delov. Ta pristop za nas ni nekaj povsem novega, *Alan Wake* nam predstavlja le naslednji logični korak; nekatere stvari, ki so dobro delovale že v naših prejšnjih izdelkih, pač želimo ponesti še stopnjo više. Delamo igro, ob kakršni bi pri igranju uživali tudi sami. **PCF**

Vremenar

Dinamični vremenski učinki usodno zaznamujejo celoten svet v igri – vplivajo na vse, od panoramskih pogledov do načina vaše vožnje. Prav tako so jih avtorji denimo spretno uporabili za stopnjevanje napetosti med posameznimi nalogami.

Kot vozi očka

Za raziskovanje na široko odprt svet okoli Bright Falls pomeni, da je vožnja sestavni del dinamike igre. Vsi oboževalci *GTA* pa vseeno ne računajte na smrtonosno streljanje s strojnico med vožnjo ali na avtomobile s frajersko hidravliko. Bistvo tukaj je le premik od točke do točke.

Supreme Commander

Ko bo za zmago potrebno žrtvovati tudi na milijone ton železja

Tale pajek je ena najbolj impresivnih enot v zgodovini strategij.

DATUM IZIDA Pomlad 2007 **ZALOŽNIK** THQ **RAZVIJALEC** Gas Powered Games **NA SPLETU** www.supremecommander.com

Če priznate ali ne, tale realnočasovna strategija, ki se odvija v daljnem 37. stoletju našega štetja, je tisto, po čemer ste po tihem hrepeneli, že odkar ste prvič kotičke ust pomočili s slino v želji popolnega taktičnega uničenja nasprotnika. Ne dolgo tega nazaj so razvijalci Gas Powered Games, ki se sicer ponašajo z naslovom razvijalcev odlične strategije *Total Annihilation*, odprli svoja vrata za omejeno število srečnežev, ki so lahko preizkusili zadevo v večigralskem načinu na njihovih strežnikih. Med njimi smo bili tudi sami, in zaenkrat lahko izdamo zgolj to, da igra obeta. ZELO. *Supreme Commander* ponuja spopade na tako obsežnem nivoju, da boste za sam nadzor nad dogajanjem lahko oddaljevali pogled vse od kolesja ali nog mehanskih orodij vojne pa do skorajda pogleda iz takratne različice Space Shuttla, če boste želeli videti, kako vam dejansko gre. Naj gre za Aeone, Cybrane ali United Earth Federation (ti so predstavniki človeške rase), tehnološko gledano je igra precej napredna, učna krivulja strma in enot toliko, da se boste dneve spopadali z vsemi možnimi kombinacijami napadov in obrambe pred sovragom. Tu bodo klasična gradnja baze, potrebni viri za delovanje mašinerije, zaščitno polje za zgradbe, izjemna nadzorna enota in hibridne enote, zmožne bojev tako v vodi kot na zemlji. Zaenkrat zadeva še ni intuitivna, igre pač v tej različici še ni moč zaigrati s pomočjo vodiča, ki bi vas vpeljal v dogajanje, zatorej bodite v primeru snemanja beta različice in morebitnega ključa za aktivacijo pripravljeni, da vas kakšni veterani pohopsajo kot za šalo. Milosti v prihodnosti pač ni.

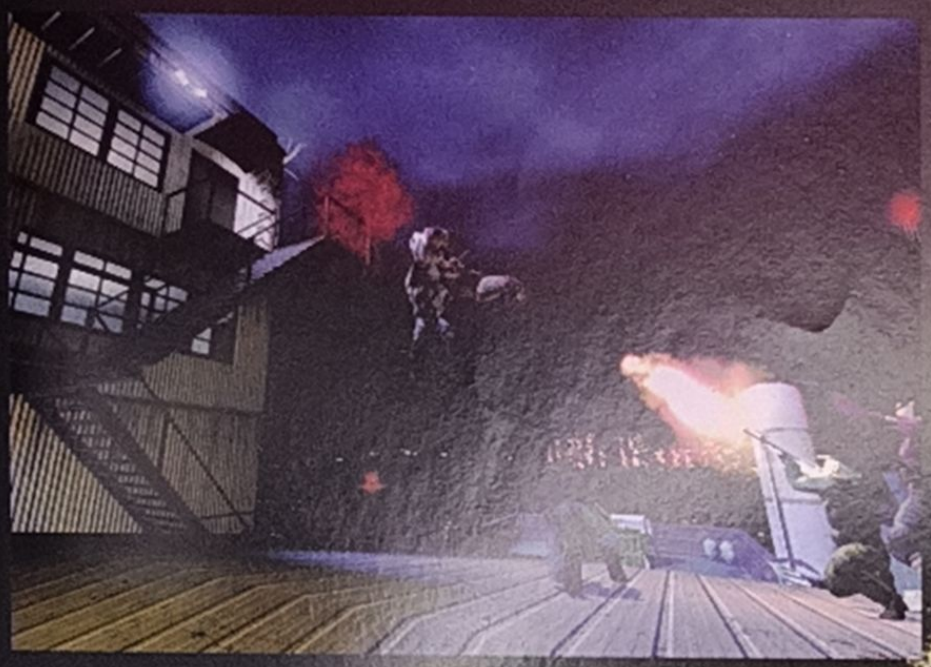
Left For Dead, zombijevska grozljivka, polna strelskih spopadov, izpod prstov Valva, prinaša veliko dobrih možgaaaanov...

Valveov velenačrt

"Pomembno je, kaj v igri delaš, ne tisto, kar vidiš"

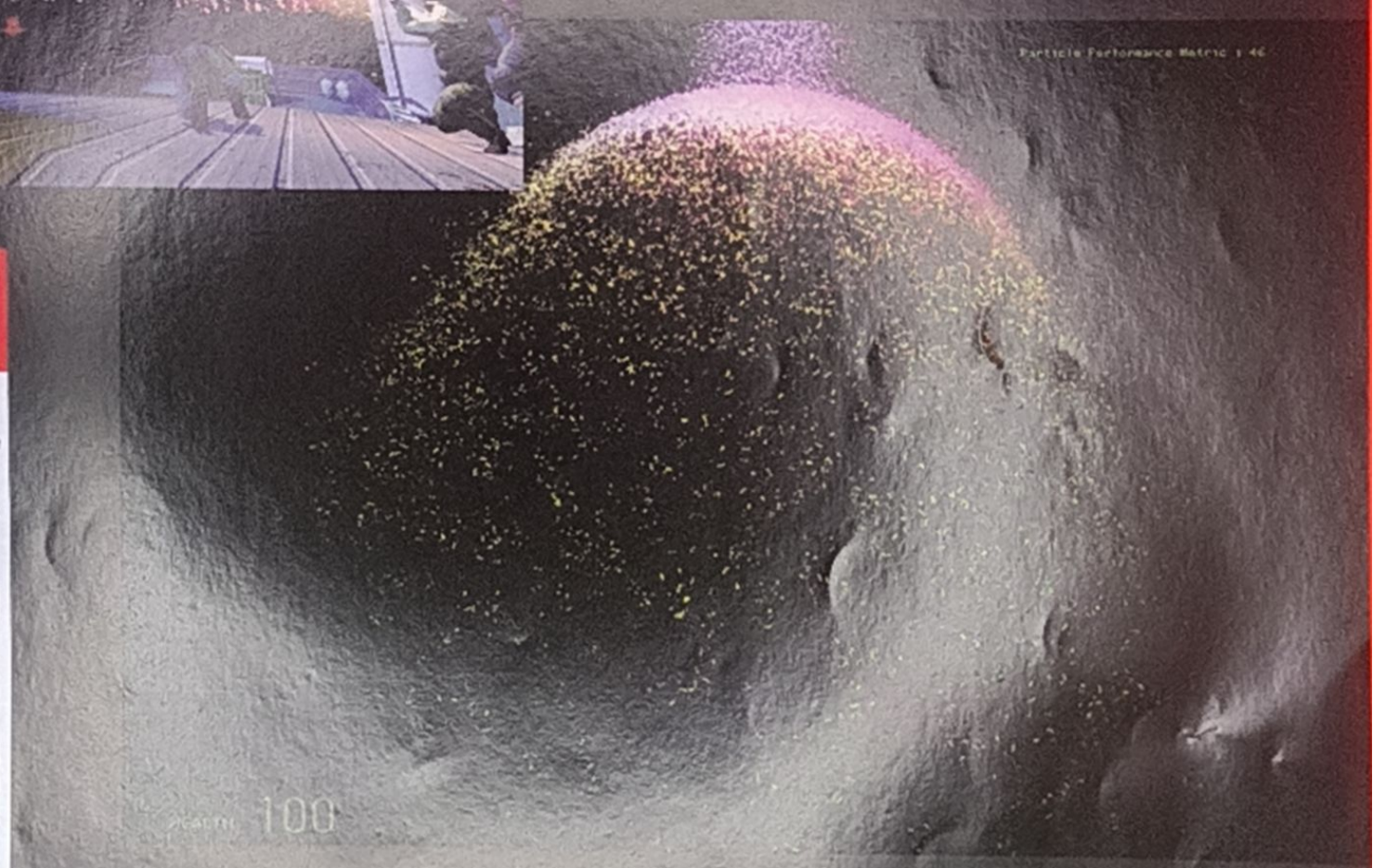
Gabe Newell, direktor, Valve

Igričarski velikan Valve ima velike načrte za strojno opremo naslednje generacije. Obiskali smo sedež razvijalca serije *Half-Life* v Seattlu, da bi izvedeli več in zraven dobili še hiter vpogled v veselico zombijev, *Left 4 Dead*...



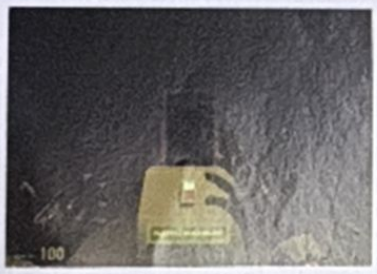
Človeško nenehno iskanje čim bolj realističnega brizganja krvi, naredi še en impresiven korak naprej.

Z večnitno tehnologijo razvijalec programskih rešitev Valve zdaj meče rokavico v obraz vsem proizvajalcem namenskih kartic za fiziko.



Dve jedri sta dobri, štiri so še boljša

Da bi imeli lažjo nalogo pri ocenjevanju moči glavnega procesorja, nam je Valve priskrbel posebno orodje za merjenje, ki je temeljilo na simulaciji drobnih delcev, kar je zahtevalo izvajanje naprednih pravil fizike. Core 2 Duo X6800 je ob tem demu močno pokašljeval, na Kentsfieldu pa je vse teklo povsem gladko.



Za del simulacije so fantje brez dvoma **dobili navdih** v zgodnjih epizodah *Zvezdnih stez*.

Živimo v vznemirljivih časih. Vsaj kar zadeva strojno opremo za PC. Prejšnji mesec vam je *PCFormat* prinesel opisa Intel Core 2 Quad in nVidia GeForce 8800: revolucionarna predstavnika nove prihajajoče dobe naborov čipov, ki bodo izrabili vse možnosti DirectX 10, ter igričarjem celotnega sveta dostavila do sedaj nedosegljivo procesorsko učinkovitost in surovo grafično moč.

Tako vsaj govorijo marketinške brošure; in veseli smo, da jim zaenkrat niti ne moremo oporekati. Je pa pri vseh teh strojnih novotarijah tako, da je najpomembnejše, če so stvarniki opreme sploh dobro predvideli, kakšne aplikacije bodo na opremi v prihodnje tekle.

Pri tej tematiki smo se ustavili tudi, ko smo razglabljali o Intelovem Kentsfieldu – krasen čip, a trenutno brez pravega namena in uporabnosti. Večnitne aplikacije so redke, če pogledamo izven sveta kodiranja videa zelo redke, in če se omejimo le na igre, so skorajda neobstoječe. Mogoče bodo pretekla leta, preden bodo razvijalci iger naredili premik v glavi in se začeli posvečati kodiranju za štiri jedra ali več, in šele takrat bo začela večnitnost plačevati dividende igričarjem – umetna inteligenca, ki resnično razmišlja, fizika, ki realistično posnema tok vode in kopičenje dima... to bi lahko še lep čas bile le sanje oblikovalcev iger. Vsaj tako smo pri *PCFormatu* mislili, dokler nas niso poklicali Valve Software ter nas povabili v ZDA, na edinstveni ogled nove različice pogona Source, ki poganja igre kot so *Half-Life 2, Dark Messiah* in šele pred kratkim naznanjeno kooperativno preživetveno grozljivko *Left 4 Dead*. Večnitno igranje je bliže, kot morda mislite. Morda je že celo tik za vašim hrbtom..."

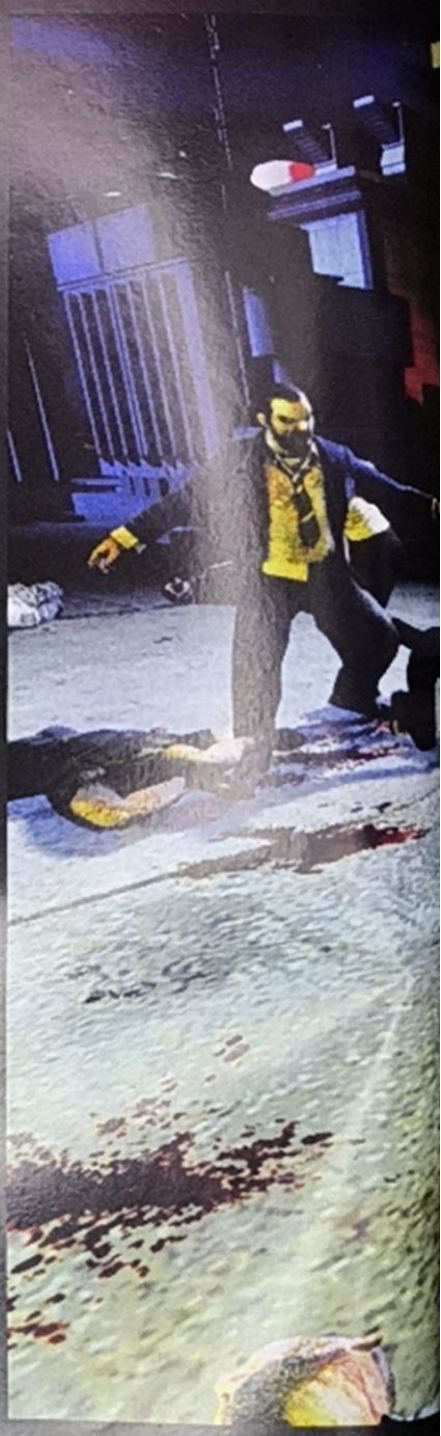
JEDRO PROBLEMA

Če ste zadnje čase pozorno spremljali opise strojne opreme v *PCFormatu*, ste verjetno že opazili, da je Source kljub intenzivnim senčnikom vse bolj vezan na glavni procesor. Vašo grafično procesno enoto komajda še pogleda. Namesto da bi naredili veliko posodobitev srca na temo DirectX 10, so se fantje, odgovorni za Source, odločili, da bodo raje povsem na novo zastavili sistem dela z večnitmi, da bi pogon kar najbolje izkoriščal večjedrne procesorje. Ustanovitelj Valve, Gabe Newell, potezo delno opravičuje z dejstvom, da so igričarji veliko hitreje preklopili na dvojedrne procesorje kot na nove grafične čipe. Ta podatek morda zveni nekoliko presenetljivo, a ga je mogoče zlahka potrditi, zahvaljujoč vohunski sposobnosti sistema Steam, da poroča o strojni opremi igralcev. Valve zatrdno ve, da ste kupili Core 2 Duo in ne 7950GX2. Kar je še pomembneje, Newell verjame v filozofijo, da je "pomembno, kaj v igri delaš, in ne tisto, kaj vidiš. Če se pogovarjamo o ustvarjanju elementov, ki naredijo igre za bolj prefinjeno in globoko izkušnjo, je precej pomembneje, kaj delaš na glavnem

"Razvijalci želijo reševati probleme, povezane z oblikovanjem vsebine iger, in ne tistih, ki so vezani na večnitnost. Naša naloga je, da odstranimo te časovno potratne ovire ter jim tako omogočimo boljšo možnost izražanja."

Tom Leonard, programski inženir

Z novo fiziko drobnih delcev so dežne kapljice osupljivo renderirane in ustvarjajo neverjetne učinke. Kot da bi vsi bogovi kar naenkrat začeli jokati.



"Pomembneje je, kaj narediš na glavnem procesorju, kot na grafičnem"

Gabe Newell, direktor, Valve

procesorju kot na grafičnem procesorju." Z drugimi besedami: boljše igre so posledica bolj realističnih svetov, ne pa očesu bolj prijaznih pokrajin. Gre za pomembno razliko.

Newellov kolega Tom Leonard se strinja: "V tem trenutku lahko naredimo lik v igri, ki je videti kot prava oseba, ne znamo pa ga pripraviti do tega, da bi se tako tudi obnašal."

VEČJEDRNI GURU

Tom je Valvov guru večjedrnega pristopa. Nanj je padlo izjemno zahtevno delo popolne razgraditve pogona Source in nato njegovo popolno sestavljanje v večjedrno aplikacijo, zahteve pa so dvojne. Kot prvo, mora biti Source sposoben razbiti posamezne naloge na vrsto ločenih procesov, da bi lahko snovalska ekipa dodajala več bolj zapletene umetne inteligence, več učinkov fizike in bolj realistične posebne učinke. Hkrati mora biti pogon popolnoma prilagodljiv; ni pomembno ali imate enega, dva, štiri ali sto procesorjev – vsi morajo nenehno dobivati delo. "Če igra ne porablja 100% razpoložljive moči procesorja, svoji stranki delaš medvedjo uslugo," je Tomov delavni moto. Ob uporabi večnitnosti lahko celotno jedro posvetiš zgolj zagotavljanju, da se umetno nadzirani vod soborcev resnično obnaša inteligentno.

Druga zahteva je bila, da mora biti pogon kar se da enostaven. Poleg razvijalcev pri Valve, kodo za Source soustvarja še celotna vojska moderjev (predelovalcev iger) in kupcev licenc. Tom razloži pogled na trenutno situacijo: "Razvijalci želijo reševati probleme, povezane z oblikovanjem vsebine iger, in ne tistih, ki so vezani na večnitnost. Naša naloga je, da odstranimo ovire, ki po nepotrebnem odžirajo njihov čas, ter jim tako omogočimo večjo učinkovitost in boljšo možnost izražanja." Sami oblikovalci iger se raje obrnejo stran od večnitnosti, saj se bojijo, da bodo več časa porabili za samo postavljanje svetov kot za dejansko skrb za to, da bi bili svetovi, ki jih ustvarjajo, dejansko zabavni. Kdo si želi zapravljati čas na realistično tekoči vodi, na račun ustvarjanja napetih akcijskih sekvenc? "Večnitnost je vznemirljiva, a tudi strašljiva," lepo ilustrira Leonard. "Naša naloga je, da jo naredimo še bolj vznemirljivo in precej manj strašljivo."

Ker je Source sedaj sposoben inteligentne delitve nalog med več jeder, so podrobnosti lahko veliko bolj dodelane – privoščite si lahko kompleksnejše, bolj unikatne vsakodnevne opravke za stražarje, naprednejše zaznavanje dogajanja v okolju in iskanje poti vseh računalniško vodenih likov, potem pa je tu navsezadnje še golo število stvari, ki se lahko odvija hkrati. Valve so zapregli povsem nov, na Kentsfieldu zasnovan sistem, ter v hitrem demu *PCFormatu* pokazali okoli 500 rakastih stvorov, znanih iz *HL*, ki so se hkrati prebijali skozi labirint predmetov, kot so mize in stoli. Pri tem so zverinice med razmetanim pohištvom tekale tako naravno, da se nam je na trenutke zdelo, kot da smo priča simulaciji realističnega toka tekočine. Ko tovrstno sposobnost pogona prilagodiš za igro, kot je *Left 4 Dead*, ni težko videti, kje se skrivajo koristi. Na zaslonu je hkrati več sto zombijev, ki se vsi po vrsti premikajo in obnašajo pametno. No, pametno za zombije.

ZAGRIZENI V NITI

Morda najbolj prepričljivo dejstvo, ki priča o obetavnosti večjedrnega razvoja, je neverjetna stopnja predanosti podjetja Valve novemu pristopu. Vedno so poudarjali, kako pomembno je, da lahko sleherni igralec vidi

Source čarovnije

Tri stvari, ki jih lahko popolnoma novi Valvov Source stori za vas

1 Sistem drobnih delcev – Tehnološki demo, ki smo mu bili priča, je dobro prikazoval nekaj novih možnih posebnih učinkov v več jedrom prilagojenem pogonu Source. Recimo padajoče dežne kapljice, ki se raztreščijo na tleh in se združujejo v lužice v realnem času in na osupljivo prepričljiv način.

2 Obnašanje UI – Surove gorile, ki jih nadzira računalnik, bodo lahko občutno inteligentnejše, kar pomeni sodelujoče barabe ter večji izziv. Če se vam je zdelo, da že Civilna zaščita v *HL* ne počne posebnih bedarij, ne boste verjeli česa vsega so sposobni njihovi nasledniki.

3 Učinki okolja – Nov sistem skrivanja v okolici, predelana osvetljava, dinamične sence in izboljšana fizika dajo pod črto ekstremno podrobno izdelana okolja – tako notranja kot zunanja. Ne gre se za to, koliko senčnikov uporabiš, pomembni so sistemi pod površino navideznega sveta, je svet ravno zaradi slednjih bolj realističen.

1 Procesna večnitnost
Groba in pripravna oblika večnitnosti, kjer so celotni sistemi/procesi izolirani in tečejo na različnih jedrih. UI je recimo lahko dodeljeno eno jedro ali pa sta funkciji odjemalca in strežnika ločeni. Lahko se zgodi, da je eno jedro polno zasedeno, drugo pa mirno počiva.

2 Podrobna skupinska večnitnost
Svežnji enoličnih nalog so porazdeljeni v skupine za vsako jedro. Če recimo zanka v programu preverja stanje stotih škatel, lahko uporabiš dve jedri, pri čemer vsako nadzoruje 50 zabojev. Tovrstno porazdeljevanje je odlično, a ga je zahtevno vključiti v kodo.

3 Hibridna večnitnost
Posodobitev bo uporabljala hibridno večnitnost, ki jo je najteže implementirati, predstavlja pa nekakšno zmes procesne večnitnosti in podrobne skupinske večnitnosti, kjer so operacije lahko učinkovito razbite za paralelno obdelavo. Hkrati razvrščа navodila iz glavne niti programa in jih posreduje kateremukoli jedru, ki v tistem trenutku ni polno zaposleno.

tiste najboljše delčke njihovih iger – samo spomnimo se vseh napetih, čeravno včasih vnaprej pripravljenih vložkov, po katerih slovijo igre *Half-Life*. A temu navkljub je bilo zdaj rečeno, da se zna že z *Episode 3* zgoditi, da bodo igralci s štirijedrnimi sistemi deležni rahlo drugačne igre kot tisti z manj zmogljivimi računalniki – precej očiten odmik s prej začrtane poti. "Namen je osredotočanje na zgornji nivo," potrdi predvidevanja Newell. "Večjedrnost je kritični korak za igričarska podjetja. Mi lahko ustvarjamo igre, ki jih ostala podjetja, ki ne vlagajo toliko v to področje, enostavno ne morejo." Povedano preprosto: igre, ki se bodo posluževale večnitnosti, bodo nesporno bogatejše in bolj realistične kot tiste, ki ne izkoriščajo novega koncepta. Še enkrat je Valve korak pred vsemi zasledovalci in dograjuje podporo večnitnosti v samem osrčju njihovega vira ustvarjalnosti in učinkovitosti, s čimer zopet povsem na novo postavlja igričarska merila. **PCF**

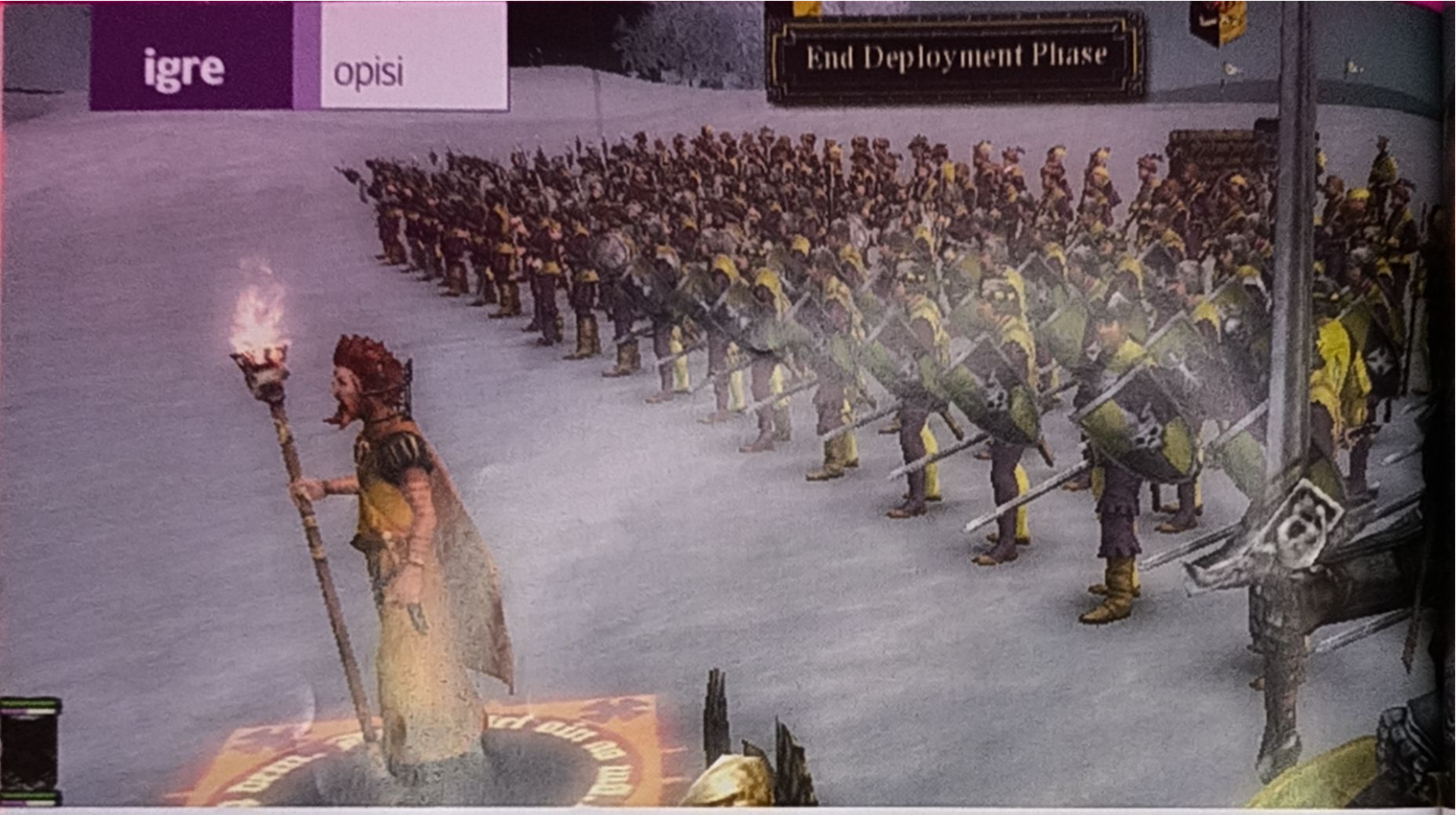
Večjedrnost ponuja Valvu več priložnosti, da se šopiri s svojim bahavim sistemom drobnih delcev.

Konec poti za napredne grafične kartice?

Korenita predelava pogona Source pomeni tudi pripravo za prihodnost. Čeprav trenutno še ne moremo najti ravno veliko računalnikov s procesorji Kentsfield, Gabe vseeno misli, da "smo na točki res velikega preobrata v industriji. Ena izmed lepih stvari je, da bo naslednji veliki prehod po tem, ko bomo prešli v obdobje po grafičnem procesorju. Če pogledamo v našo kristalno kroglo, vidimo vrsto homogenih jeder glavnega procesorja, ki jim bo osnovna plošča z namenskimi navodili pomagala čim bolje opravljati vse naloge, povezane z renderiranjem. Investicije, ki jih sami izvajamo z opisanim delom, so točno v skladu s temi pričakovanji. Ostali razvijalci vseh vrst programske opreme bodo slej ko prej morali narediti isto stvar."

S tem, ko si Valve že danes pridobiva izkušnje z večnitnostjo procesorja, dela korak pred konkurenco za obdobje, ko bodo prišle na površje tehnologije, kot je AMD Fusion. Da je bilo vse skupaj prav zabavno, so nam glavni možgančki pri nVidii, ob razlaganju Gabove ideje, ponudili povsem drugačen pogled na prihodnost – prepričani so, da bo prišlo obdobje "po glavnem procesorju", ko bodo celotne igre tekle na grafičnih karticah. Kdo ima tukaj prav? Kot vedno, bo o tem presodil čas...

Naslednji mesec: PCFormatova "radioaktivna odprava" poda najnovejša spoznanja o igri *Stalker*, ki je še vedno v Černobilu



Lepo jih je gledati takole v ravnih linijah. Ko bi lahko kdo prepričal v to še živali, bi bilo preveč domišljijsko.

SEKAJ STRATEŠKO

Warhammer Mark Of Chaos

Tomaž Kotnik želi postati "izbrani". Nakar se zbudi z nogami hladilniku in tremi prsti v... Nadaljevanje poznate

Založnik Deep Silver **Razvijalec** Black Hole Games **Na spletu** www.markofchaos.com

Zdi se, da so se lastniki licence Warhammerj, gospodje Games Workshop poimenovani, zadnja leta zbudili kot Trnjulčica, Sneguljčica in tista dečva na zrnu graha skupaj. Poplave računalniških predelav licence najnasilnejše serije iger vseh časov pa še nihče ni zajezil, in če je verjeti napovedim za prihajajočo masovno spletno dogodivščino *Warhammer Online: The Age of Reckoning*, se najboljši časi Bojnega krepela šele pišejo. Debelo leto nas razvijalci že pitajo s predstavitvenimi filmčki prihajajočih naslovov in poleg omenjenega večigralskega naslova, ki mimogrede zna kot prvi zamajati tla *World of Warcraft*, se je med slino na kotičke ust privabljajočimi naslovi znašel tudi *Mark of Chaos*. Skoraj desetletje (od 1998) smo morali čakati na to, da se je pojavila nova igra iz domišljijskega okolja Warhammer. In kljub pomanjkljivostim gre za več kot dostojnega naslednika nekoč odličnega *Dark Omen*, ki ga ne gre primerjati z drugimi domišljijskimi ali srednjeveškimi realnočasovnimi strategijami, kot je na primer *Battle for Middle Earth*. Kapo dol Tolkienu in EA-ju kot studiu, ki je ohranil njegovo dediščino, a Legolas, Aragorn in kompanija so pohlevne mucke v primerjavi z "izbranimi" silami Kaosa in ostali druščini sveta Warhammer. Hej, celo Sauron bi znal kloniti proti dobro razpaljenemu Daemon Princu, orki pa bi goltali prah, ko bi se nad njimi dodobra razjezil bojevnik-svečenik. Bah, tu gre za mož na podganjelikega na vilinca na kaotičnega vojščaka. Klanje, razbijanje in, ko ne zmoreš več, kričanje: "Šeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!"

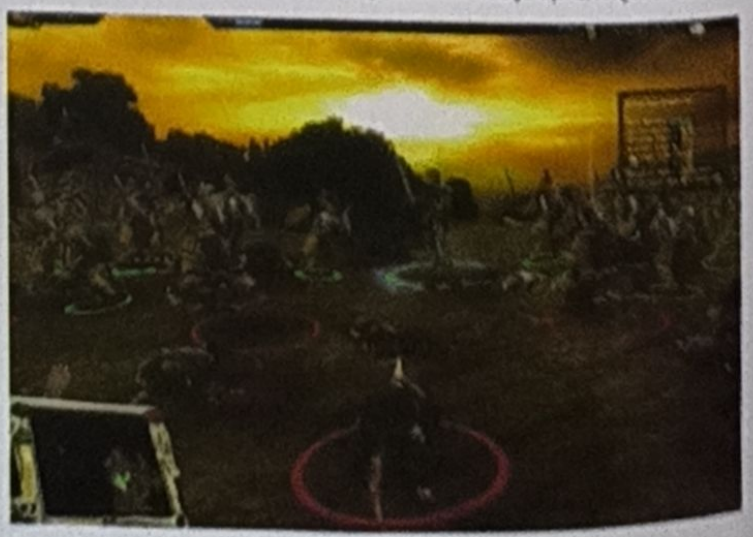
PRVA ENAJSTERICA

V igri sta zgolj dve kampanji. Prva vas bo v šolencih heroja Imperija, Štefana von Kessla, popeljala v boj proti nevarnosti Kaosa, ki kljub zadnji vojni, ee, Veliki vojni, in totalni zmagi človeške rase in njih zaveznikov vilincev še ni povsem pojenjala. Zgodba je ena izmed boljših plati *Mark of Chaos*, to pa se boste popolnoma zavedli šele takrat, ko boste pričeli gaziti neplodna tla puščobe v vlogi šampiona Kaosa, Thorgarja "precej krvavega". Gre za osnovna junaka, katerima se bo spotoma pridružil še kakšen več, sta pa ključnega pomena za nadaljevanje zgodbe, tako da bo vajo potrebno ponavljati, če vam kateri umre. Tudi sicer med samimi bitkami igra ne omogoča shranjevanja položaja, kar zna komu parati živce, a po našem mnenju bi to moral biti posebej nesposoben igralec, saj ne gre za igro, ki bi od igralca zahtevala kaj veliko znanja, malo tudi zaradi ne preveč brihtne umetne pameti. Enote, ki jih boste imeli v oblasti, tako v vlogi Imperija kot Kaosa, pa obsegajo vse od klasičnih enot namenjenim bojem mož na moža, do enot, ki zadevajo na razdaljo, konjenikov, topništva ter posebnih enot, ki pa obenem tudi niso toliko posebne, da bi lahko same odločile o izidu bitke.

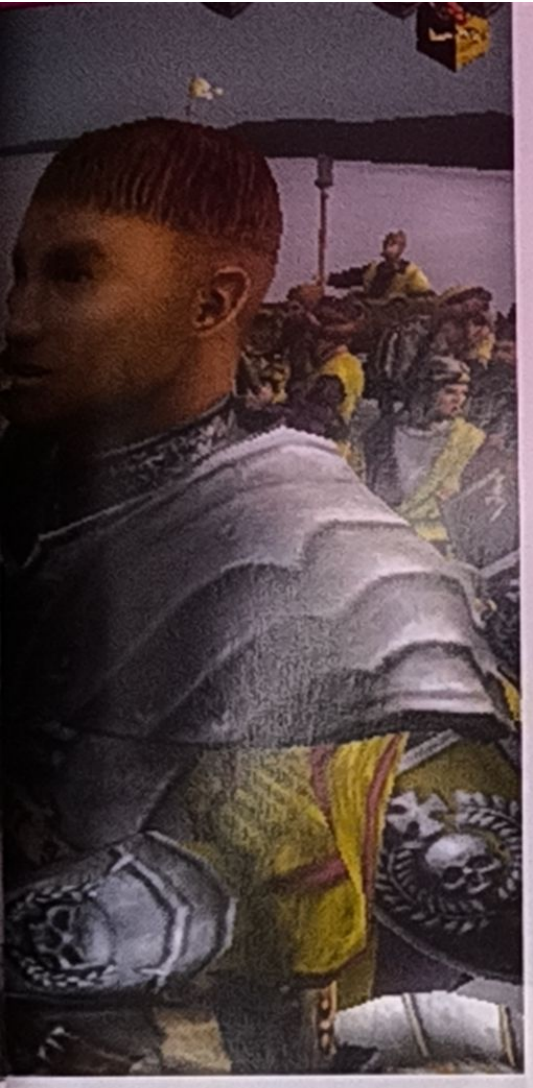
Pred samim tepežkanjem vam bo omogočeno, da enote v formacijah postavite na bojno polje. A nič ne skrbite, saj lahko njihove formacije spreminjate tudi

OGLEJTE SI ŠE...

>> Company Of Heroes
THQ
>> Dawn Of War
THQ
>> Medieval II: Toatal War
Sega



Trupla ležijo na bojišču. Poteptajte jih do konca in ujemite zmago!



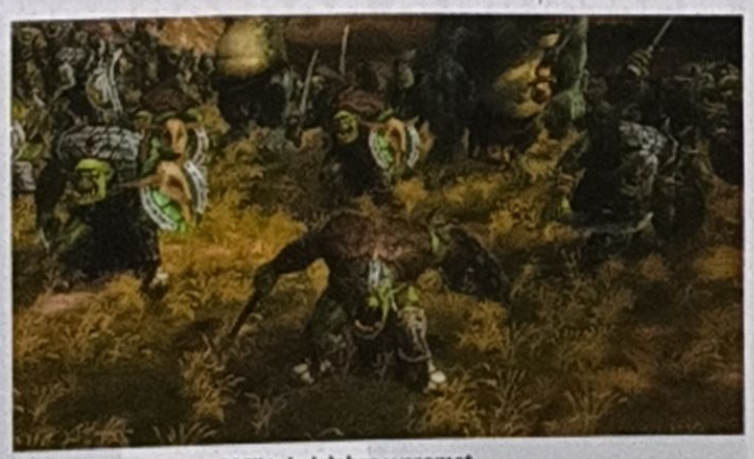
Kamero lahko osredotočite le na eno mesto. Med dvobojem upajte, da se vaša armada dobro drži.

sproti, so pa precej omejene, dobrodošla je zgolj lastnost, da jim lahko takoj določite usmerjenost in s tem nemara preprečite, da bi jih sovrag z naskokom pregazil.

KDO JE NAJBOLJŠI?

Mogoče najboljši del igre predstavljajo ravno junaki, njih "bildanje" in zgodba sama, ki pa je precej linearno usmerjena, kljub temu, da z občasnimi razpotji na zemljevidu kampanje nemara kdo zna dobiti občutek, da se tu dogaja še kaj več. Junaki so nadjunaki, katerih sposobnosti sežejo onkraj običajnega žokanja s krepeli po sovragu in uprizarjanja tu pa tam kakšne coprnije. S klofutanjem sovraga si prislužijo točke izkušenosti in pridobivajo stopnje, vi pa jim boste za vsako stopnjo lahko podelili kakšno točko znotraj treh osnovnih vej njihove bojevniške usmerjenosti. Lahko jih sicer specializirate za dvoboje, a ti so pravzaprav le dodatna možnost v igri, ki ni dovolj dobro izkoriščena. Razen nekaterih stopenj v kampanji, kjer se boste morali spopasti z drugimi junaki, sami odločate o tem, ali se boste spopadli s sovražnim junakom, kadar se bo le-ta pojavil na bojnem polju, ali ga boste raje povozili z armado. Zatorej vam bo mogoče bolj všeč tista možnost, da bi junak popolnoma obvladoval poveljništvo nad enotami, h katerimi ste ga priključili, s posebnim ukazom. Pa tudi to v bistvu nima posebnega smisla, kljub temu, da zna umetna pamet včasih presenetiti in udariti na nič hudega slutečega igralca z vsem, kar premore. Zatorej je verjetno najpametneje, da večino pridobljenih točk porabite za samo nadgradnjo lika in njegovih individualnih sposobnosti. Tu gre do neke mere okarati razvijalce, saj so ti posamezniki res predimenzionirani v vseh pogledih. Če ne drugače, lahko z junakom tudi po tistem, ko izgubite celotno podporo vojske, pospravite nasprotnika. Dovolj bo le čakati na energijo, ki je potrebna za izvajanje urokov in posebnih udarcev ter vlačenje nesposobnih sovražnikov za sabo po celem zemljevidu. Ravno zaradi tega se marsikdo ne bo preveč navezal na svoje enote, ki podobno kot junaki pridobivajo izkušnje, a kompanija prek tretje stopnje izkušenosti ne more. Zato pa jih lahko nadgrajujete v vojaških kampih in mestih, kjer jim na život navlečete močnejši oklep in bolj bridka rezila, njih število pa v templju vrnete na najvišji nivo. Dobrodošla lastnost, saj v igri grajenja baz, kot je to v navadi v ostalih realno-časovnih strategijah, pač ni. A na koncu vse vodi le k junaku, dvema ali več predmetom v obliki napitkov, coprnij, oklepov in orožja, ki jih bojo na bojnem polju dobili za nagrado, in njihovem preživetju. Tudi na najvišji težavnostni stopnji igra ne predstavlja posebej velikega izziva in težko je verjeti, da bi se našel nekdo, ki bi sicer kvalitetnih 20 in več ur zabave želel ponoviti v drugo, kaj šele v tretje.

Tu pa se v enačbo vklopi večigralska komponenta, ki rešuje *Mark of Chaos* pred breznom. Igranje proti živemu nasprotniku je dandanes tako ali tako nujna lastnost iger, a večinoma gre le za dolgočasne proste boje. *MoC* pa ponuja kar nekaj različnih načinov igranja, v katerih se lahko igralci pokoljejo bodisi v lokalnem omrežju bodisi prek interneta. Tu so štiri različice klanja: Normal, Reinforcements, Siege in Triggered, ki vsaka zase ponujajo dodatno osvežitev nikoli končane vojne med Imperijem in silami Kaosa. Poskrbljeno pa je tudi za večne pristaše serije, saj vam je omogočeno sestavljanje vojske in barvanje enot, resda z navideznim črnilom, pa vseeno.



Bonboni z mentolom bi šli tukaj dobro v promet.

Na veliko žalost nekaterih je bila igra na svetlobo dneva pospremljena skupaj s kožokrilno zalego. Gre za občutek nedokončanosti, ki se venomer ponavlja: zatikanje prikaza, tudi ob nižjih ločljivostih, dolgotrajna nalaganja, nategovanje glede minimuma sistemskih zahtev in peklenske muke ob metanju igre na namizje. Nekateri igralci (med njimi tudi naše uredništvo) so imeli težave z zemljevidom kampanje, kjer smo padali iz igre kot za stavo, še posebej pa se je to rado dogajalo na križiščih, kjer je bila v osnovi nastavljena funkcija samodejnega snemanja položaja. Da bi lahko nemoteno igrali, je bilo potrebno ob vsakem samodejnem shranjevanju "kontrol-altniti" nazaj na namizje ter iz mape, kamor so se shranjevali položaji iz igre, zbrisati tisto samodejno. Pa še po tistem včasih ni delovalo, kakor bi moralo, kar je enoigralsko kampanjo iz sicer užitnega pohoda počasi pričelo spreminjati v marš na Igman. Dolgočasno, le svoji posebnosti pa se ima igra za zahvaliti, da je dobila visoko oceno. Linearna, kot je, igra sicer upraviči svoj sloves, a na pravo domišljijsko "warhammerščino" bomo morali očitno še nekaj časa počakati. V vmesnem času se bomo z lahkoto zadovoljili s svetom 40k, igro *Dawn of War*, njenimi izjemnimi dodatki, ter se nadejali še kakšnemu popravku. **PCF**

Min 2,4GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 3,4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo LAN, internet

81 %

PCF pravi... "Warhammer, junaki, domišljijski svet... Kdor si želi kaj več, si mora to najprej v boju prislužiti."

Spoznajte Macau – noro progo nekje v bogu zahrbtnemu predelu Kitajske. Tu ne boste končali prvega kroga brez nesreče. Pika.

KO SE KONJI SPREHODIJO

RACE
The WTCC Game

Ker je 110 km/h bočno v ovinek vedno boljše kot 180 km/h z nosom naprej

Založnik Eidos **Razvijalec** Simbin **Na spletu** www.race-game.org

Vozniki s celega sveta, nadenite si svoje najlepše nasmeške: tole je najboljša dirkaška igra z avtomobili, dosegljivimi navadnemu smrtniku, po *TOCA 2*. Po gromozanskem prodajnem uspehu *GTR2* in uspehu pri kritikih se Simbin vračajo, da vam dostavijo povsem drugačno zvrst napetega, vznemirljivega dirkanja na množici dirkališč in zaprtih predelih običajnih cestišč.

V tekmovanje WTCC (World Touring Car Championship) so vključene rahlo predelane različice avtomobilov, ki jih lahko vsak dan srečamo na naših cestah. Tu ne boste našli ferrarijev ali porschejev (no dobro, z vse več prepotentnimi povzpetneži in v skladu s pregovornim slovenskim veseljem ob zbujanju zavisti, se tudi število teh na naših ulicah hitro povečuje) – namesto grmečih 8- in 12-valjnikov, je to borba dvolitrskih pralnih strojev. Tako bi jih vsaj zmerjali zlobni obsedenci s surovo močjo. Tisti bolj odprtega duha, se še kako zavedajo, da lahko vse tiste pobesnele konje več kot nadomestijo bližnja srečanja v obliki trkanja ročk vrat tekmecev ter neverjetno zapletene in razgibane proge, na katerih se dirke odvijajo.

Resnici na ljubo je *GTR2* težko nadkriliti. Igra je bila izdana pred le nekaj meseci in je bila toplo sprejeta v celotni skupnosti ljubiteljev pravih dirkaških simulacij. Ponašala se je z več nastavitvami kot povprečen operacijski sistem in tako natančnim fizikalnim modelom, da bi ga Steven Hawking zlahka uporabil kot osnovo za novo knjižno prodajno uspešnico. Na drugi strani je *RACE* precej bolj primerna za pristop "poberi s police in igraj". Sami nastopajoči dirkalniki so manj naporni za upravljanje, predstavitev je bolj občasnemu igričarju prijazna in dirke so bolj podobne sprintom kot maratonom. Kljub temu so Simbin ostali zvesti svoji osnovni vrlini in zagotovili, da se celotna izkušnja zopet vrti okoli dirkalne fizike. Avtomobili v *RACE* imajo v veliki večini primerov prednji pogon, kar pomeni, da se obnašajo povsem drugače kot na zadnji pogon gnane pošasti iz *GTR2* – mnogo pomembneje je, da pravilno pripeljete v ovinek in prenesete silo ter tako ob izhodu iz zavoja čim manj obračate volan. Res je govora o povsem drugi vrsti dirkanja, ki še ni bila natančno poustvarjena v nobeni izmed novodobnih avtomobilističnih iger.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **GTR 2**
Atari
>> **TOCA 2**
Codemasters
>> **Colin McRae Rally 2005**
Codemasters

RACE **ima odlične posnetke dogajanja in svoje dirkanje lahko opazujete s praktično vsake točke dirkališča. Mi smo tisti narobe obrnjeni cepec, iz katerega letijo iskre. Viiii!**

ROSNI POGLED

Za igro, katere zaščitna znaka sta popolna dodelanost in neverjeten čut za podrobnosti, je kar nekoliko bizarno, da je grafika v

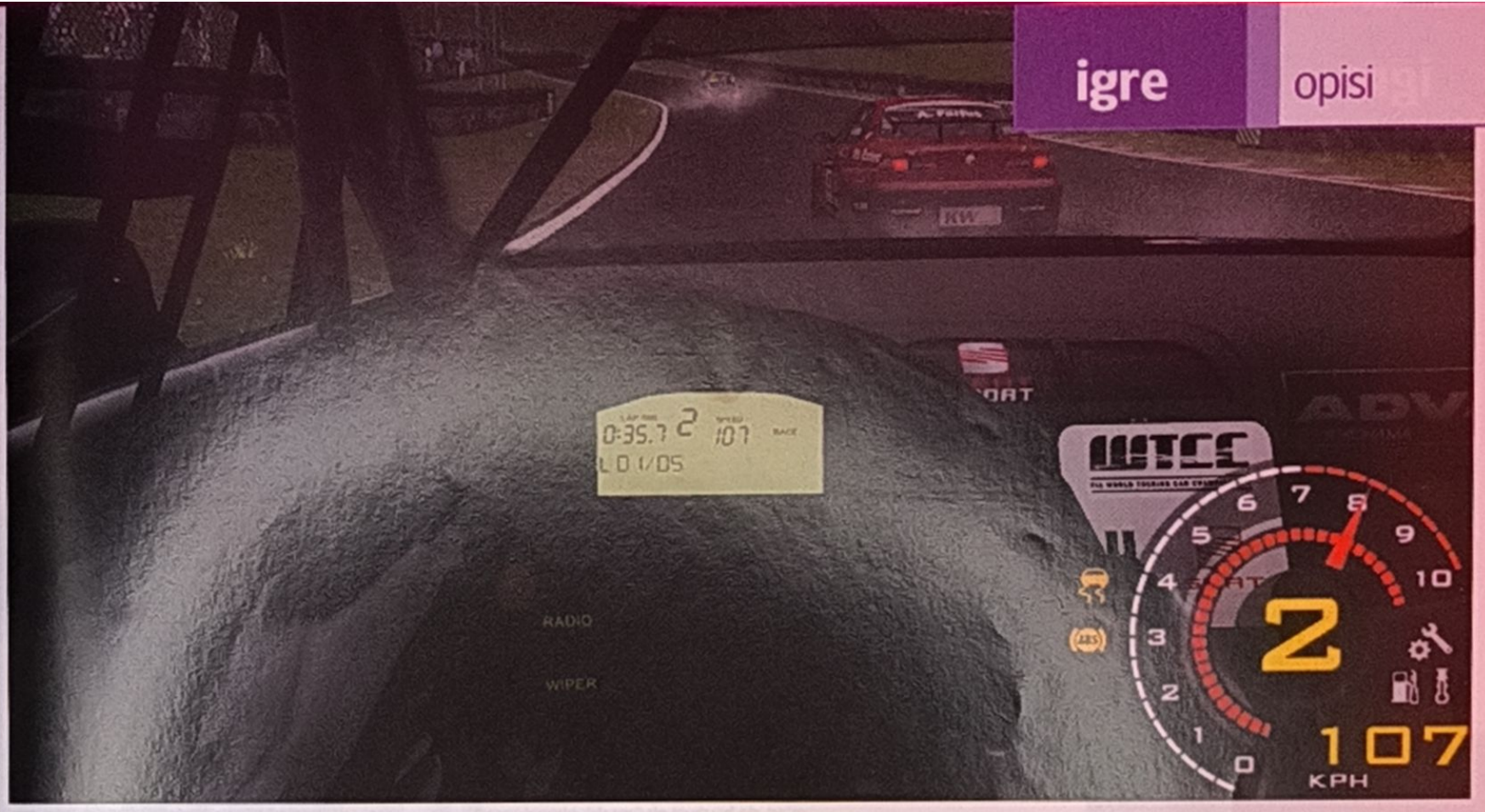
Nastavitve podrobnosti

Najvišja kvaliteta

Pri vključenih vseh podrobnostih je igra na pogled dobesedno sladka, a je vse nekoliko sprano zaradi megle. Nerodno. Prav tako smo opazili nekaj nenadnih pojavljanj predmetov, kljub temu da smo imeli daljavo izrisovanja nastavljeno na "zelo daleč".

Najnižja kvaliteta

Kar zadeva znižane podrobnosti, se po geometrični plati silno malo spremeni. Zato pa smo priča strmemu padcu dodelanosti tekstur; poleg tega odsotnost senc pričara neprijeten občutek, da vaš dirkalnik lebdi nad asfaltom.



Gumb za brisalce **hitro očisti vetrobransko steklo dežja in ostalega mešanega sranja iz ceste.**

primerjavi z *GTR2* praktično naredila manjši korak nazaj. Celotna igra je nekako zavita v fino meglico, ki večino časa sicer ni pretirano nadležna, a na nekaterih bolj odprtih progah vendarle spere oddaljene teksture, zaradi česar so preprostejša razmazana. Na srečo so sama vozila še vedno silno vabljiva, z nekoliko omiljenim bleskom, kar se ujema s prej opisanim novim videzom okolice. Kljub temu se ne moremo znebiti hrepenenja po ostrem *GTR2*.

Eno izmed področij igre, ki si zasluži lasten zajeten del teksta celotnega opisa, je fantastična proga v Macau. Ta ponuja podobno hipnotično veselje kot divjanje v krogih po Nürburgringu v *Gran Turismo 4* ali po Spa Francorchamps v *GTR2*. Macau je tehnično skrajno zahtevna dirkaška različica neverjetnega vlakca smrti. Podobna je Monaku, a je še hitrejša, daljša ter posledično verjetno nevarnejša. Večino časa vozite po uličicah, ki so komajda kaj širše od vašega jeklenega konjička, zraven pa nabirate pogum, da bi spustili nogo, ko pridete do krajših hitrejših predelov. Prehitevanje zahteva dobršno mero potrpežljivosti: ne morete si privoščiti nepremišljenih poskusov kar v vsakem ovinku. Postopno približevanje in s tem preizkušanje živcev tekmeca skozi serije kompleksnih (pogosto kar 90-stopinjskih) zavojev ter nato eksploziven napad v točki, kjer se proga za hip odpre ravno dovolj, da lahko drug ob drugem vozita dva dirkalnika, je edina možnost, ki jo bo sprejel zdrav um.

Poleg osrednjega prvenstvenega načina je v igro navrženih še nekaj dobrodošlih dodatkov. Tako imenovani "dvoboj voznikov" je v bistvu način, kjer se spopadate s predstavami prave dirkaške smetane WTCC, kar je razmeroma prijetna ideja. Ni pa tako prepričljiva njena izvedba: časi nekaterih krogov se zdijo povsem prelahki za izboljšavo, celo ob nastavitvah za profesionalni nadzor; spet drugi so pričakovano trd oreh. Kljub precejšnji meri samozavesti in primesi Gregorjeve samovšečnosti, smo prepričani, da naše sposobnosti vrtenja volana še zdaleč niso na nivoju tistih profesionalnih dirkačev, tako da lahko le predvidevamo, da *RACE* pretirava na področju poskusa ugajanja egu igralca. Ostale dobrote vključujejo posebno prvenstvo legendarnih minijev, po progah pa bodo lahko svoje bate sprehodile tudi legende športa kot sta E30 BMW M3 in Alfa 75 Turbo, ki sta sodelovala že pri izvirnem utelešenju ideje WTCC, oddaljenega leta 1987.

Omembe vredne so še nekatere malenkosti, ki jih bodo zlasti veseli stari mački; natančni, če ne že kar obsedeni poznavalci dela Simbinovcev. Vsi avtomobili imajo zdaj realistične škropilnike tekočine za šipe in popolnoma delujoče brisalce, kar je logičen dodatek po impresivnih mokrih vremenskih učinkih, ki so svoj ognjeni krst doživeli ravno v tako pogosto omenjani *GTR2*. Še ena ljubka plat, ki nam je pričarala nasmešek na usta, je možnost sodelovanja dirkalnikov z umetno inteligenco v večigralskem načinu – popolno za dodajanje posebnega čara dvoboju dveh človeških nasprotnikov.

Preden začnemo strnjevati misli, opozorimo na to, kar preizkušeni igralci že vedo, zelenci pa si v strahu pred posledicami za njihovo denarnico prikrivajo oči pred očitnim – če želite *RACE* doživeti, kot se spodobi, si omislite volan. Saj je mogoče igrati s tipkovnico, a po drugi strani je tudi mogoče kegljati z lubenicami – vendar tega vseeno ne počne nihče. Vsaj ne trezen.

Bitke dirkalnikov na sprednji pogon so lahko veliko bolj divje, kot si mislite.

KRALJICA DRAME

Pod črto *RACE* ne ponudi take spektakularnosti kot jo je predstavila visoko dramatična igra *GTR2*, a je zagotovo vseeno vredna vsega vašega zanimanja – gre za približno tako razliko, kot če se pogovarjamo o rock koncertu v vrhunskem akustičnem baru ali bleščavo grmečim nastopom na gromozanskem stadionu. Poglavitni razlog, da *RACE* ne zakrivi toliko podivjanih utripanj srca, se skriva kar v samih avtomobilih, ki res niso v tolikšni meri nagnjeni k nastopaškim razstavljanjem na prafaktorje. Če ga boste grdo polomili, boste tukaj ponavadi končali v mehkem objemu gumaste ograde ob stezi. V *GTR2* bi zaradi istega spodrsljaja leteli po zraku z izpušno cevjo, zavito okoli vratu, ter svojega lamborghinija parkirali navpično. Vprašati se morate torej, kako veliko dajete zgolj na "bum-tresk" trenutke, kajti tudi *RACE* je polna adrenalinskih situacij, ki niso tako zanimive le površinskemu očesu – stalno boste deležni dirkanja s tujim nosom v vaši riti in vašim nosom v tujem zadku; napetega drvenja z bokom ob boku proti ožini, ki je dovolj prostorna le za enega; fizike, ki ne pozna usmiljenja; in kakopak prav posebnega zadovoljstva, ko boste skozi ovinek leteli bočno. Torej, bravo Simbin – še enkrat vam je uspelo dostaviti realistično, a zato nič manj zabavno dirkanje! **PCF**

Min 1.7GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet

84% **PCF pravi...** "Morda ni atraktivna kot *GTR2*, a je vseeno polna napetega, tesnega dirkanja in impresivne fizike."

PRINESITE NAM DVOCEVKO

Open Season

Ne vemo, koliko takih medvedjih uslug še lahko prenesemo...

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Ubisoft **Na spletu** openseasongame.uk.ubi.com

Steve Irwin. Resnično pogrešamo tega tipa. Bil je simbol za vse razburljive trenutke v divjini narave in s svojim gorečim pristopom je mnoge navdušil za teme, kot je ohranjanje živalskih vrst. Na žalost je *Open Season* daleč od tega, da bi zbujal podobno gorečnost – gre prej za cenen safari, ob katerem ne veš, ali bi raje zasmrčal ali vzel puško in samemu sebi poslal milostno kroglo v glavo in končal svoje peklenske muke.

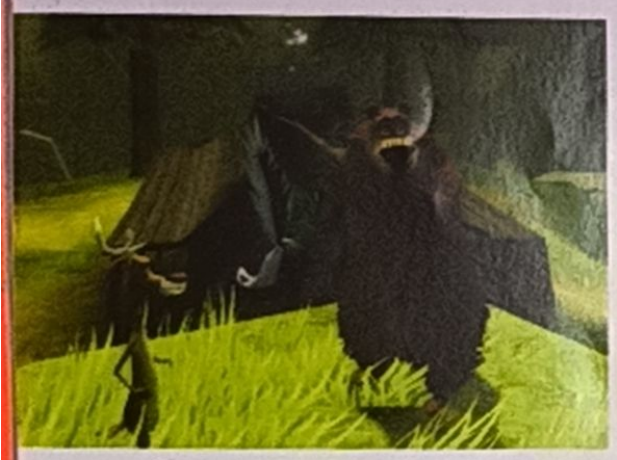
OGLEJTE SI ŠE...
>> **The Incredibles**
THQ
>> **X-Men: The Official Game**
Activision
>> **Lego Star Wars II**
Activision

Kljub temu naslovu ne manjkajo ključkice ob vseh poljih, nujnih za dostojno igro, temelječo na filmu: dokaj dobro posnemanje nekaterih ključnih dogodkov iz animiranega filma, glasovi glavnih zvezd (Martin Lawrence in Ashton Kutcher) ter nadvse pomembna kičasta barvitost ovitka. Problem leži v dejstvu, da igra sedi med dvema stoloma – po eni strani ponuja niz smešno lahkih mini podiger, po drugi pa straši z nadzornim sistemom, ob katerem bi glavobol dobil še sam Einstein. To pomeni, da bo vsakdo, ki je dovolj mlad, da bi užival ob "izzivih", obupal zaradi morastega premikanja z miško, in vsak, ki je dovolj star, da bi uspešno bil nenehni smrtni boj z nelogično kamero, zasmrčal, ko mu bodo predočene tako um uspavalne naloge.

"Problem igre Open Season leži v dejstvu, da sedi med dvema stoloma"

Svetlih točk je malo in so redko posejane, saj se morate za povrh še pregristi skozi razvlečene vmesne sekvence, ki jih ni mogoče preskočiti. Občasni adrenalinski dogodki vendarle vnesejo nekaj razgibanosti, pri čemer je stopnja z rudarskim vozičkom zanimiva predvsem zaradi nenavadno podobnega občutka kot v *Indiana Jones and the Temple of Doom*, ko kamera med nebrzdanim skakanjem vozička po razmajanih tračnicah divje opleta naokoli. Poleg tega je vsega skupaj povsem prehitro konec – ali bolje rečeno, tempo je povsem zgrešen: šele nekje v zadnjih petih izmed 25 nalog Boog namreč dobi vse svoje moči, ki naredijo izkušnjo vsaj približno zanimivo. Takrat pa je že prepozno.

Na drugih področjih razmeroma dodelana, a nenavdahnjena in generična igra, je tako po zaslugi katastrofalnega nadzornega sistema do otrok prijazna kot motorna žaga. Zato raje nabavite zabavne *Lego Star Wars II* in imeli boste enega po nepotrebnem zafrustriranega otroka manj. **PCF**



Boog mora opraviti vrsto kurirskih nalog, ki so si nadležno podobne.

Liki so predstavljeni skozi (pre)številne in le redko duhovite dialoge.

Min 1,5GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne. Na srečo ni dovolj zajcev za to.

52% **PCF pravi...** "Boog, nekaj sto kilogramov težek medved, se nam zdi zanimiv le še kot trofejna preproga."

SREDNJEVEŠKE PRAVLJICE

Strongholds Legends

Pravzaprav nihče tukaj ne bo živel srečno do konca svojih dni...

Založnik 2K Games **Razvijalec** FireFly Studios **Na spletu** www.strongholdlegends.com

Serija Stronghold nima največje baze oboževalcev, a je obstoječa baza toliko bolj zagreta. Izvirnik je z romantičnim pogledom na gradove ponudil samosvojo izkušnjo in požel salve pozitivnih kritik. Na žalost se ta unikatnost ravno v *Legends* dokončno razvodeni. Ali kot to poimenujejo 2K Games: "izkušnja, primerna za širši krog igralcev".

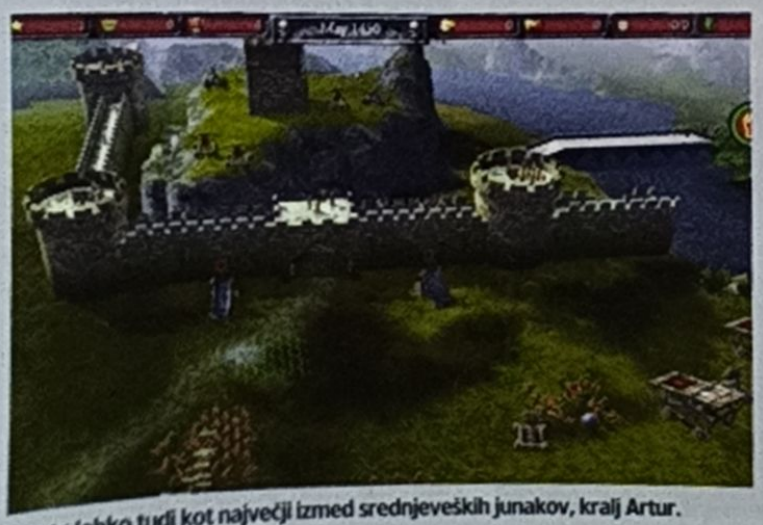
OGLEJTE SI ŠE...
>> **Stronghold 2**
2K Games
>> **CivCity Rome**
2K Games
>> **Cossacks 2: Battle For Europe**
CDV

Da *Legends* pluje daleč od domačih obal, pričajo leteči zmaji, volkodlaki, čarodeji in podobna domišljijska zalega, ki v seriji, katere čar je bil prikaz srednjeveškega življenja, delujejo kot druščina, ki je grdo zašla s poti. Stare mačke bo to gotovo odbijalo, novinci pa znajo najti nekaj užitka v igranju vlog kralja Arturja, grofa Drakule in lovca na zmaje, Siegfrieda Dietricha, ki nastopajo v enoigralskih kampanjah.

Zgodil se je še en zasuk, ki bo limoniziral obraze prvih, med novinci pa osrečeval le tiste manj potrpežljive: poudarek je na hitrem boju in gradnji utrdbe, zbiranje naravnih virov ter njihova predelava v dolgih proizvodnih verigah pa sta odrinjena na stran. Na žalost avtorji ob tem niso celostno predelali (slabega) vmesnika in sistema bojevanja, ki sedaj prevzema vidnejšo vlogo. Posledica je živčno klikanje, zmeda na bojišču in splošen občutek nezmožnosti odločanja o končnem izidu. Nerodna reč.

Mešani občutki so prisotni povsod – tudi pri videzu. Čeprav je igra po eni strani naredila precejšenj korak od naravnost grde razlike z zadnjega sejma E3, te kaj hitro prizemlji, ko se ozreš po obupni obali ali nerodnih animacijah gibanja. Edino področje, ki ga lahko brez zadržkov pohvalimo, je osvežujoče glasovno igranje.

Legends ni obupna igra. Niti slaba ne. Je povprečna, mestoma zabavna in izzivalna, a največkrat le nenavdahnjena akcijska strategija z domišljijskim pridihom. In kadarkoli namesto izvirnosti dobimo povprečno kopijo kopij, smo silno razočarani. **PCF**



Igrate lahko tudi kot največji izmed srednjeveških junakov, kralj Artur.

Nekaj temeljno zgrešenih odločitev avtorjev uniči izkušnjo vsakič, ko se začnete zabavati.

Min 1,5GHz, 256MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Do 4 igralci, množica načinov

72% **PCF pravi...** "Solidna in polna potenciala, ki ga na svojo žalost nikoli povsem ne izrabi."

V prostem načinu udarite zgodaj, sicer se bodo nasprotnikove sile neustavljivo namnožile.

Veliko lepša je, ko se vse skupaj premika – častna!

Uspešni dvoboji prinašajo zlato za vašega junaka, ki si lahko nato kupuje klobuke in ostale modne dodatke.

OSEBNI IN NEOSEBNI SPOPADI

Heroes Of Annihilated Empires

Začetne opazke ne bodo najbolj spodbudne. Bili ste opozorjeni

Založnik Koch Media **Razvijalec** GSC Game World **Na spletu** www.heroesofae.com

Vredu, se gremo malo matematike? -5% za obupno glasovno igranje in trpinčenje angleščine (očitno ukrajinski nacionalni šport). -5% za vmesne sekvence, ki na trenutke delujejo kot da bi ušle iz zabavnika Zajček Dolgoušček. -5% za brezobzirno posnemanje *The Lord of the Rings*. -5% zaradi uporabe osovražene zaščite StarForce. -5% za nenehno ponavljajočo se, ponavljajočo se... glasbo. -5% za iskanje poti, ob katerem je Odisejada miren, optimalno izveden sprehod od točke A do točke B. -5% za sovražnikovo umetno inteligenco, ki se množi hitreje kot zajci na poživilih.

A še nismo zaključili. Dodatnih 5% bomo z maščevalnim nasmeškom na ustih odbili, ker ima ta ista sovražnikova UI navado, da vas strastno preganja do neke nevidne meje, nakar se enostavno obrne in odkoraka. Nadaljnjih 5%, ker morate usklajevati nabiranje kar sedmih različnih virov. -5%, ker se je nekomu posvetila genialna ideja, da bodo koleščeк na miški raje uporabili za obračanje pogleda kot za približevanje in oddaljevanje. -5%, ker vas igra sili, da več ur igrate kot, in samo kot, dolgočasni vilinec. -5% za slabo prevedeno angleščino v vseh navodilih in pomanjkljive vodiče. -3% zaradi neumnega naslova (Junaki uničenih kraljestev?!). In navsezadnje še -2% za čudaške izraze na ovitku (saj pravimo, Ukrajinci in njihovi športi...).

OGLEJTE SI ŠE...

>> **LOTR: Middle Earth 2**
EA Games
>> **Warcraft 3**
Blizzard
>> **Cossacks 2**
CDV Software

VEČ ENOT, VEČ VESELJA

Tako torej, *Heroes of Annihilated Empires*, čestitamo – pravkar si prejela oceno 35%. A seveda v resnici sodba ni tako preprosta... Tale hibrid med strategijo in igranjem vlog namreč nekako doseže, da je mnogo več kot le seštevek nadležnih sestavnih delov. Glavni adut pri tem je osupljiva številčnost – enote se štejejo v stotinah, občasno tisočih. *Dawn of War in Battle for Middle Earth* imata svoje trenutke, ko po zraku naenkrat frči ducat mož, a tukaj ob dobro uporabljeni streli govorimo o pravi eksploziji 40 ali 50 naokoli letečih nesrečnikov. Vse te vojskujoče se množice niti niso tako presenetljiva lastnost, če veste, da so avtorji *HAE*, hkrati očetje zmerno priljubljene serije *Cossacks*.

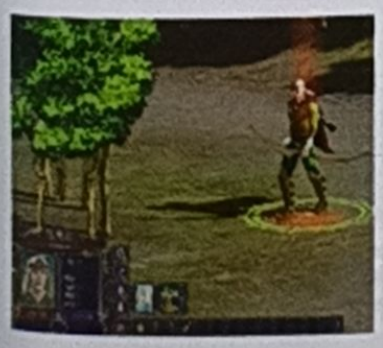
Združevanje elementov RTS in RPG ravno tako deluje presenetljivo dobro. Vaš en sam samcat junak je sprva le jokavi vilinski čuvaj, a sčasoma postane prava super enota, ki jo lahko opremite z vse bolj epskimi orožji, ščiti in uroki. In igra bo v vas budila res gorečo željo, da to tudi dejansko naredite – kot prava požrešna sraka boste prebrskali vsak kotiček zemljevida, da bi našli vse dobrote. Za koliko realno-časovnih strategij lahko trdite kaj podobnega?

Heroes of Annihilated Empires je zanimiva igra, a včasih tudi ne na povsem zaželen način. V oči namreč bode, da bo dobila dodatke. Dodatke, ki bi morali biti kar del osnovne igre. Tako vas bo sicer solidna zgodba peljala žejne čez vodo in vam ne bo prav nič namignila, kaj sredi domišljijske srednjeveško delujoče dežele iščejo posamične razbitine sodobnih vozil. Počakajte na dodatek. Enoigralska kampanja vam omogoča igranje le ene strani (sicer so v igri prisotne štiri – vilinci, nemrtvi, mehansko usmerjeni škrati in ljudstvo, zaljubljeno v jetije in podobne zimske stvore). Za kaj več počakajte na dodatek. V prostem načinu (skirmish) vas čakajo le trije (!) zemljevidi, priloženega urejevalnika ni. Počakajte na dodatek. Večigralstvo prek interneta je polno hroščev. Upamo, da bo vsaj to zmogel že prvi popravek.

Vendar nas vsemu temu stokanju navkljub preplavijo topli spomini na vse zabavne trenutke, ki nam jih je prinesla ta samosvoja mešanica pristopov – zato ji bomo podvojili število točk, ki jih je igri namenila hladna logika. Zasluži si. **PCF**

Garanje ali klanje?

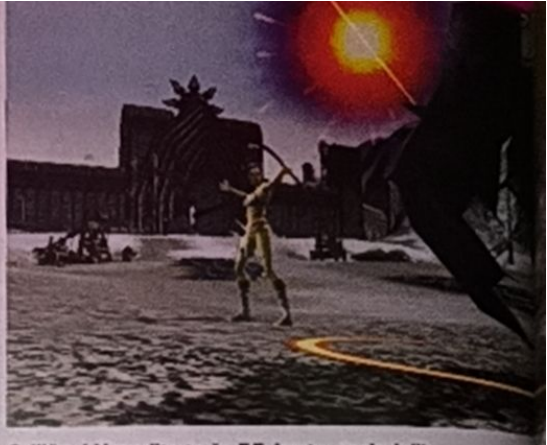
Kraljestvo se lahko rešuje s krampom ali mečem



Večigralskih bitk in spopadov proti računalniškim nasprotnikom se lahko lotite na dva povsem različna načina – v stilu zvrsti realnočasovnih strategij ali klasičnega igranja vlog. Na začetku vas čaka kritična odločitev – prikličete lahko delavce potrebne za izgradnjo baze, pri čemer je vaš junak nadaljnjih 30 minut "zamrznjen", ali pa se odločite za junaški spopad "eden proti vsem". Pri tem postopno krepite svojega junaka.

Min 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Prek spleta ali LAN-a

70% **PCF pravi...** "Kot dobra pita z obupnim prelivom. Zabavno jedro polkvarjeno s kupom napak."



Odlično! Naredite to še 55-krat v naslednjih petih minutah in pridobili boste... nič!

KOREJSKI DOLGČAS

ArchLord

Je to gospodar posestva ali nenavaden vaščan?

Založnik Codemasters **Na spletu** www.codemasters.com

No, pa smo spet tam. Podjetje Codemasters nam je predstavilo še eno korejsko igro MMO. Vendar je ta vsaj rahlo zabavna: en igralec lahko prileze do vloge vrhovnega gospodarja in nadzira davke, jaha na zmaju ter nosi oklep, ki mu ga z vso pravico zavidajo vsi ostali igralci.

Preden pa do tega pride, se morajo igralec lotiti nezaslišano garaškega dela, ki se lahko primerja s tistim v tovarni klobas. Udrihanje po želatinastih kockah za pičlo nagrado ni niti najmanj zabavno, težava pa je tudi v tem, da se stanje ne izboljša bistveno niti na višjih stopnjah.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Guild Wars**
NC Soft
>> **World of Warcraft**
Blizzard
>> **Dungeons And Dragons Online**
Codemasters

V *dobrih* igrah MMO je vse tisto pohajkovanje naokoli vsaj nagrajeno z napredovanjem.

Rezultat vsega tega je, da igra ne ponuja nobenega pravega občutka napredovanja. Na razpolago je kar nekaj temnic, ki jih lahko izropate, ker pa nadzorni sistem od vas zahteva, da se med bojevanjem ne premikate, so spopadi grozljivo dolgočasni.

"Težaško garanje, ob katerem bi izgubil potrpljenje vsak človekoljub"

Izgledi so nekoliko boljši v načinu PvP, ki v ravsanju med cehi ponuja vsaj cilj (prestol vrhovnega gospodarja). Na žalost pa igralcev na evropskih strežnikih trenutno skorajda ni, kar pomeni, da se bodo za pravo epsko bitko morali prijaviti vsi, ki so igro sploh kupili. Glede na bližnji izid *Burning Crusade* in *ArchLordovo* odvisnost od težaškega zbiranja izkušenjskih točk, pa se strežniki najbrž še ne bodo tako hitro zapolnili. Tudi če bo igralcem uspelo prilesti do dovolj visoke stopnje, da bi lahko pričeli s končnimi napadi na velikega, ognjenega demona, pa verjetno ne bodo imeli nobenih prijateljev, s katerimi bi lahko delili svojo naklonjenost do trpinčenja.

KRALJ GRIČA

Osrednja ideja v *ArchLord* je sicer razumna – ja, za nekaj časa bi bilo zabavno (vsaj za enega igralca na mesec) ukazovati svojim prijateljem. Zaradi neskončnih ponavljajočih se opravil, ob katerih bi izgubil potrpljenje tudi največji človekoljub, in nadzora, ki spremenijo celotno igro v pravi festival klikanja, pa se igranje *ArchLord* hitro prevesi iz dolgočasne izkušnje v pravo mučenje. **PCF**

Min 800MHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Izključno to

40% **PCF pravi...** "Generična igra zvrsti MMORPG z eno samo, komaj dosegljivo, dobro idejo."

TRGOVANJE, OBSIJANO S SONCEM

Anno 1701

V 18. stoletju je čas za zabavo na otočku. Ali je to res raj?

Založnik Deep Silver **Razvijalec** Sunflowers **Na spletu** www.anno1701.com

Zatirani smo, kot še nikoli prej, na ves glas kričijo vaši razočarani vaščani. Jezni so, ker nimajo tobaka, ker *imajo* kugo in ker jih pesti še veliko drugih težav, za katere bi vi lahko našli rešitev. Vendar pa to ni krik obupanega prebivalstva – temveč klic ljudi, ki zvenijo celo malce navdušeno. Tudi ko vaši ljudje na vseh koncih in krajih umirajo zaradi vaših odločitev, ostaja vsesplošno veselje v poslovni strateški igri *Anno 1701* za nas večna uganka.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **The Settlers 2**
Bluebyte Software
>> **Pirates!**
Infogrames Entertainment
>> **Civilzation**
2K Games

Ljudje se zberejo v centru mesta, da izkažejo spoštovanje vaši veličini.

OBČUTEK POGREZANJA

Kraljica vam je ukazala zgraditi novo kolonijo, takšno, ki ne bo samo v veselje vam in vašim podložnikom, ampak bo za spremembo ustvarjala tudi dobiček. Če boste pri tem zelo uspešni, boste nagrajeni z bolj številčnim in na žalost tudi bolj zahtevnim prebivalstvom, v primeru, da vam spodleti, pa vas čaka pravi pravcati ljudski upor. Kar seveda ne pomeni nič dobrega za vas. Težavam pa se ni mogoče povsem izogniti, ker na vašem otoku ni vsega, kar potrebujete. Zato morate trgovati s svojimi sosedi, tudi če bi se z njimi veliko raje podali v uničujočo vojno.

Prava težava pa je v tem, da vam omejitve igre pogosto preprečijo doseči tisto, kar bi radi, tudi kadar ste dobili specifične naloge. Zgradbe, ki morajo biti povezane s skladiščem, se bodo občasno obnašale, kot da so izolirane, čeprav jih bodo z vseh strani obkrožale ceste. Bojevanje pa nikoli ne zapusti plitkih voda, saj ladje krožijo in vozijo druga skozi drugo, kot da so duhovi. Bolj kot se poglobite v *Anno 1701*, manj verjetna postaja celotna igra.

Z okoliških otokov prihajajo ladje, da bi trgovale z vami.

In ravno zato veselo razpoloženje sploh ni tako slaba stvar. Tropsko okolje daje igri ležeren čar – vse, kar morate storiti, kadar živce parajoča nerodnost grozi, da bo igro uničila, je, da se osredotočite na otoški raj, opazujete vedre ljudi in uživate... **PCF**

Min 2,2GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo 1-4 igralci

78% **PCF pravi...** "Svoje številne pomanjkljivosti ji uspe premagati s poživljajočo toplino."

Presneto – zdaj se nam slabo piše! Spustili so čistokrvne bojne pse!

Skrivnost upravljanja z Angmarjem je v ustreznem odgovoru na vsako situacijo ali v sposobnosti hitrega priklica dodatne pomoči.

HUDOBNA STRATEGIJA

Battle for Middle Earth II

Rise of the Witch King

Predstavljamo vam Sauronovo mogočno desno roko...

Založnik EA **Razvijalec** EA LA **Na spletu** www.lotr.ea.com

V dveh predhodnih igrah *Battle For Middle Earth* je uspelo EA temeljito raziskati in prečesati dogodke iz Tolkienovega priljubljenega romana *Gospodar prstanov*, z novim dodatkom *Rise of the Witch King* pa so se podali globoko v preteklost Srednjega sveta in se osredotočili na enega njegovih najbolj skrivnostnih likov. Glede na to, da so dodatki iger z vznemirljivo zgodbo redke in plemenite pošasti in da se *Rise of the Witch King* upira splošnemu trendu z nadaljevanjem zgodbe iz *LOTR*, za katero v filmu ni bilo dovolj prostora, pa mu kljub naporom ne uspe vdahniti novega življenja že nekoliko utrujeni igri.

Za kar pa ne morete kriviti samega Witch Kinga. Ko smo bili priča, česa vse je sposoben tale tip, lahko Saurona iz Temnega gospodarja mirne duše degradiramo v Mračnega nebodigatreba, ki mu je nekako uspelo izgubiti vojno za prstan, kljub temu da je imel na svoji strani popolnega norca z dolgimi kremplji in velikanskim mečem... Povrhu vsega se nam uboga para tudi malce smili: nekoč je bil veliki vladar ljudi, ki ga je Sauron preslepil s čarobnim prstanom, njegova nagrada za trenutek slabosti pa je bilo večno udinjanje nikoli zadovoljnemu gospodarju, v velikem finalu pa mu je glavo z mečem presekala – punca. Zato mu iz srca privoščimo, da je v *Rise of the Witch King* končno le dočakal svoj trenutek slave.

KDO IN ZAKAJ

Dodatek se osredotoča na kampanjo Witch Kinga, v kateri poskuša uničiti kraljestva ljudi s severa, postavljena pa je v čas po epski bitki iz začetka filma *The Fellowship of the Ring*. Ko so združene vojske ljudi in vilincev premagale Saurona, njegov prstan moči pa je bil izgubljen, so se sile zla umaknile, stoletja kasneje pa jih je pod svojim okriljem znova zbral Witch King. Kampanja, ki obsega sedem misij, prikaže njegov vzpon z združenjem različnih zlobnih frakcij severa in ustanovitvijo kraljestva Angmar.

Igra se ne oddalji preveč od predloge *Battle For Middle Earth* – pravzaprav le poveča količino potrebnega mikroupravljanja z enotami. Angmarjeve proti mrazu utrjene armade se zanašajo na natančne taktike in sposobnost prilagajanja spremembam, in ne toliko na brutalno silo. Njihova najbolj zanimiva enota je Thrall Master, ki ga lahko zgradite, premikate in spremenite v katerokoli pehotno enoto, ki jo v tistem trenutku potrebujete; na prihajajoče vojake odgovori s priklicem lokostrelcev in vam omogoča izbiro taktike na sovražnikovem pragu. Poleg tega so med enotami frakcije Angmar tudi nekoliko nerodno animirani troli in čarovniki, ki izvajajo smrtonosne uroke, za katere pa morajo žrtvovati svoje pomočnike. Frakcija Angmar lahko v boj prikliče tudi mogočnega spektralnega volka, ki spominja na Balroga, in velikanske plazove, ki v trenutku pokopljejo sovražne bataljone.

Fell Wind, nova moč prstana, ki preprosto pomete sovražnike, je sama po sebi neuporabna, če jo uporabite v kombinaciji z napadalnim urokom (posebno sposobnostjo ali nečim tako mogočnim, kot je ledeni super-naboj, izstreljen iz svetišča Witch Kinga v popolnoma nadgrajeni trdnjavi), pa se boste znebili celih bataljonov, ki jih bo zajel pravi kaos. Drugi pomembni dodatek je vključen v način War of the Ring. Ta kampanja, ki spominja na *Risk*, je na razpolago zraven glavne enoigralske igre, vključuje pa stalne enote in ekonomski model.

Rise of the Witch King je dobro zasnovan dodatek, ki osnovi doda novo vsebino, hkrati pa izboljša tudi način igre. Ta še zmeraj ostaja nekoliko preveč osredotočena na mikroupravljanje s posebnimi močmi in enotami junakov, ljubitelji iger *Battle for Middle Earth* pa ga bodo brez dvoma vzljubili že po prvih minutah. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **ParaWorld**
Deep Silver
>> **Rise of Legends**
Microsoft
>> **Dawn of War**
THQ

Kdo je kdo v peklu?

Spoznajte vsemogočnega zlobca

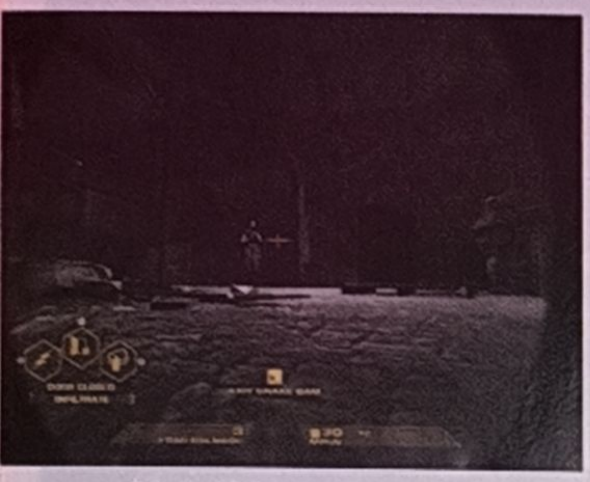
Vodja Nazgulov, neimenovani Witch King, je bil veliki vladar ljudi, ki ga je Sauronov prstan moči spremenil v služabnika zla. 1.200 let je služil v armadi Mordorja, nato pa je skupaj s pomočniki vodil lov na prstan, medtem ko se je padli čarovnik Saruman ukvarjal z veliko invazijo na Srednji svet.

Min 1,6GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica

Večigralstvo 2-6 igralcev

78% **PCF pravi...** "Soliden dodatek, ki svojemu utrujenemu predhodniku ni sposoben vdahniti novega življenja."



Tako je videti, ko iz kačje perspektive preverite dogajanje in pričnete z načrtovanjem vdora v prostor okužen s teroristi.

"Najprej vidva, jaz vama bom kril hrbet..."

TI TJA, TI TJA, JAZ TJA...

Rainbow Six Vegas

Tomaž Kotnik s pajdašema očisti mesto Las Vegas vseh grehov

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Ubisoft Montreal **Na spletu** www.rainbowsixgame.com

Pričela se je... I, kaj neki le? Nova doba računalniških iger, v katerih vam bodo grafične kartice pričele skovikati bolj kot čuki, kadar se ženijo, temu pa prištejte še sopihanje kakšnega ostarelega procesorja ter pomanjkanje pomnilnika, in lahko se boste poslovili od vsega, kar prihajajoči naslovi ponujajo. *Rainbow Six Vegas* je zgolj predhodnica grafičnega izživljanja, ki nas, vsaj kolikor je razbrati iz ust založnikov in predstavitev, namerava zadeti to leto. Privržencem konzol se je vsaj na začetku dobro pisalo, saj sta na Xbox 360 tako *Rainbow Six Vegas* kot *Gears of War* ponudila doslej nenadkrilјiv nivo podrobnosti, bodisi oblikovno bodisi na področju akcije. In medtem ko bodo uporabniki PC-jev primorani še nekoliko počakati na *GoW*, se jim je zgodil vsaj *Vegas* – taktična akcijska igra, v kateri vam tokrat po novem v družbi le dveh pripadnikov posebnih enot (včasih pa delček poti tudi solo) ne preostane kaj drugega, kot spet uničiti precej prisotno teroristično golazen.

OGLEJTE SI ŠE...

>> Splinter Cell: Double Agent
Ubisoft
>> Thief: Deady Shadows
Eidos
>> Hitman: Blood Money
Eidos

PAZI, TAM SO!

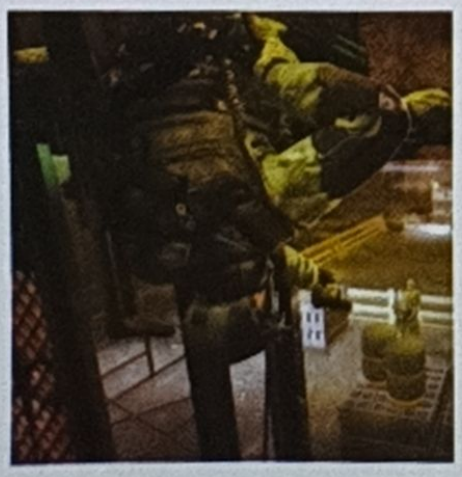
Oba naslova pa druži še nekaj drugega, brez česar bi bila nebogljena kot gimnastik na razpelu – sistem uporabe zaklona – ta je tisti, ki ga brždа v prihodnosti nameravajo posnemati mnogi, saj debelo pripomore k zvišanemu občutku adrenalina. Uporaba okolice za skrivanje lastne riti pred pospešenim svincem sovraga je povsem na mestu. Zalotite se v navzkrižnem ognju za nekaj sekund, in stegnili se boste po dolgem in počez. Zatorej je smotrno pot akcije vnaprej premisliti tudi s pomočjo taktičnega zemljevida, vedno dostopnega s tipko [TAB]. Sistem deljenja ukazov tovarišema je prav tako zelo preprost, dovolj je le, da z merkom naciljate na mesto, kamor želite, da se pajdaša odvlečeta, in pritisnete na [SPACE]. Ta dva bosta nato sama zavzela položaj v zaklonu, če jima bo to omogočeno, pa tudi drugače se bosta poskušala (jasno, z nekaj težavami umetne pameti, ki bodo očitno vekomaj prisotne) postaviti tako, da bosta drug drugemu krila hrbet. Sami lahko iz zaklona njega kukate na več načinov. Tako lahko s strani ali zgoraj (če ždite za ograjo, škatlo, avtomobilom...) preverite, kje je nasprotnik, izpustite nekaj strelov v njegovi smeri, se odplazite na drugi konec zaklona, in ga zasujete še od tam. Zelo uporabno, saj vas nasprotnik ne more ubiti, če ste skriti, medtem ko sami tičite za kakšno kanto, pa lahko še vedno dajete ukaze članoma ekipe. Vsaj na začetnih stopnjah ne bo težav z dajanjem ukazov, a dlje ko boste rinili v igro, težje prepreke bodo pred vami. Takrat pričakujte tudi, da vas bodo teroristi poskušali obkoliti, napadati s strani, metali bodo dimne bombe in tudi kakšne bolj boleče, ter si tako skušali utreti pot do vas. Le s premetenim načrtovanjem se boste na najtežji težavnostni stopnji izvlekli iz godlje.

"Dober sistem uporabe zaklona je tisti, ki ga bodo mnogi posnemali"

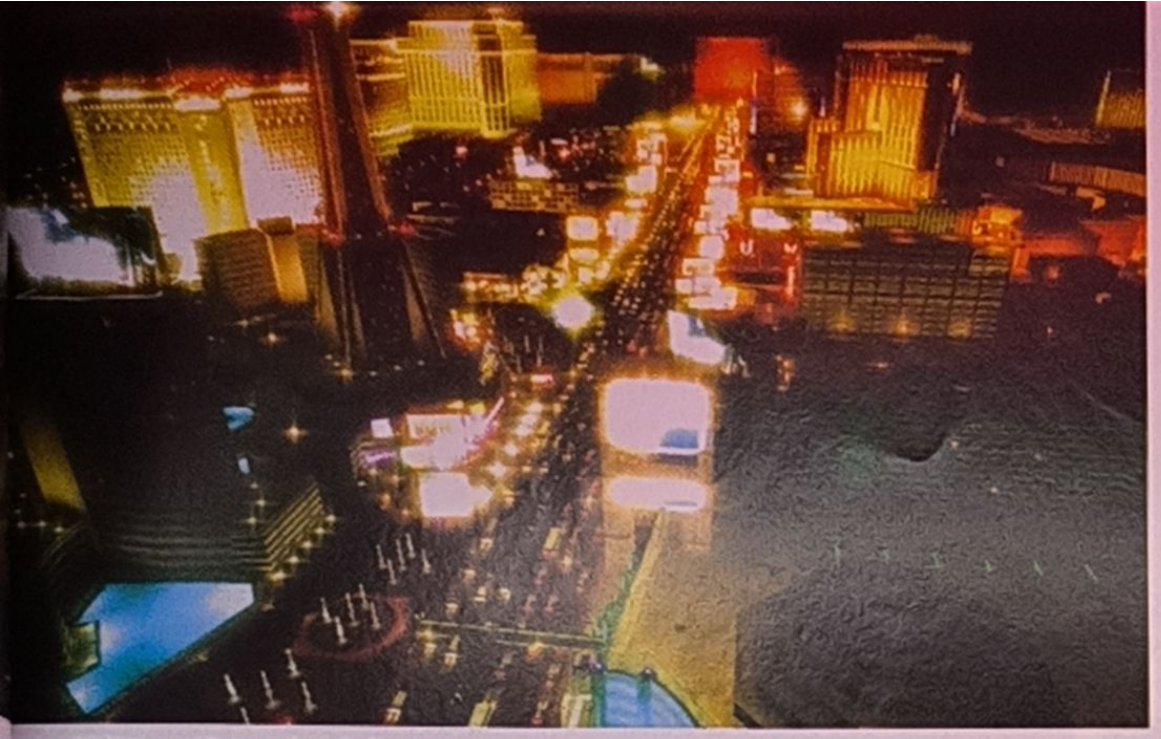
A nič ne skrbite, saj vam bo pri tem v pomoč cel kup priboljškov, s katerimi se bodo specialci ponašali v bližnji prihodnosti. In ena izmed njih je tako imenovana "kačja kamera". Z njo vam bo dovoljeno pokukati pod vsaka zaprta vrata, kar je nujno, če želite rešiti določene situacije – na primer zadevo s talci. Takrat lahko določite tudi prioriteto posameznim tarčam (označite jih in pajdaša jih bosta najprej pospravila) ter poskrbite, da se bo vse odvilo na kar najhitrejši način, ki je obenem za nedolžne tudi najvarnejši. Ko boste pripravljeni na naskok skozi vrata, pa boste spet imeli več možnosti: tu so klasična svetlobna bomba, dimna zavesa, naskok na suho in še kaj – vse je pač odvisno od tega ali ste taktični pristop reševanja situacij nastavili na juriš ali na tihotapljenje. Oba pristopa se razlikujeta po načinih "obdelave" prostorov in situacij. Boste narekovali decibele sami ali pustili, da teroristi streljajo prvi? Želite, da vaše prisotnosti v kazinu ne zaznavajo kilometre stran? Preprosto – nadenite dušilce, možje pa bodo samo vračali ogenj in nikoli ne bodo streljali prvi. Temu dodajte še navidezno svobodo izbire poti in dobili boste občutek, da dejansko sodelujete v veliki protiteroristični akciji z občasnimi točkami samodejnega shranjevanja položaja.

Ultra specialci

Ko je poboj teroristov potrebno izvršiti spektakularno



Med igranjem se boste večkrat znašli v situaciji, ko vam bo omogočeno na kakšno kljuko zavezati vrv ter se spustiti po zunanji strani zgradbe do točke vstopa. To pa seveda še ni vse: če želite svoje obvladovanje opičjih veščin prikriti teroristom, se lahko obrnete na glavo in od zgoraj navzdol kot pri "praznjenju" prostorov označite tarče, ki jih morata vaša specialca najprej pospraviti. Nato z vsem veseljem do glasnega obračuna, ki ga pričakujete, zaropotajte skozi okno in rešite tiste avtomate za poker.



"O Vegas, srečna vas domača."

Vegas bo najprej precej razsut, kar vsaj na začetku ne bo vaša krivda.

LOGAN, STARI MOJ

Zgodba se odvija sproti in delčke boste sestavljali s pomočjo radijskih sporočil in mini filmčkov, prikazanih na zaslončku znotraj čelade. Pravzaprav ne gre za nič kaj posebnega: kot Logan Keller, član protiteroristične elite Rainbow, ste bili poklicani na misijo v Mehiko, ta pa se je popolnoma sfižila. Vmes so vas poklicali v Vegas, kjer je kot po naključju udarila dobro organizirana skupina teroristov ter malce požugala s, čim drugim kot z napravo, ki bo pobila milijone. S sabo lahko vzamete najboljše prijatelje: polavtomatsko puško, pištolo, granate ter dvoje naočnikov (termo in za nočno gledanje), na poti pa boste prijateljev srečali še na tone. Tu bodo korita za rože, zaboji za smeti, pisalne mize, riti avtomobilov in še kaj.

Vsakič, ko boste zadeti, se vam bo zameglil vid, včasih bo postalo popolnoma temno, pa se vam bo kljub temu uspelo kam zavleči. Seveda ni potrebno posebej poudarjati, da ga morate v takšnem primeru čim prej podurhati v zaklon ter počakati nekaj sekund, da se vrnete v normalno stanje. Okej, ni posebej realistično, a drugače pač ne gre. Občasno bosta obstreljena tudi vaša prijatelja in takrat boste imeli možnost ukazati drugemu, naj pozdravi ranjenca, ne počnite pa tega, kadar teroristov v bližini kar mrgoli. Odstranite enega ali dva in soborcu poskušajte pomagati sami.

"Pri R6: Vegas lahko zlahka trdimo, da gre za najboljši del serije"

Pesem bo seveda drugačna na "realistični" težavnostni stopnji. Zadeva naenkrat postane peklensko težka, kar ni njuno slabo, saj boste glavo naprodaj nosili precej redkeje kot poprej in v reševanje situacij vklopili več možganov. Uporaba dimnih zaves pri napredovanju je tukaj še najboljša možnost, a tudi sovrag medtem ne bo počival, zato krijte svoje strani in predvsem, khm, bolje merite. Pri tem vam bo v pomoč orožje, katerega obnašanje bi s težavo lahko označili za popolnoma realistično, se pa pri raznih flintah poznajo različne stopnje tresljajev, zaradi česar so vsaj toliko zanimive, da se jih splača nekaj zamenjati, dokler ne boste našli tiste, ki vam najbolj sede na miško. Vsa orožja je kajpada mogoče tudi nadgraditi z dodatki, kot so infrardeči merki, povečave na daljnogledih in podobnim – vsak izmed njih vam lahko v določeni situaciji pride prav, v drugi pa zgolj moti. Nasprotniki naj bi videli žarke, a med igro tega ni bilo kaj dosti opaziti. Umetna pamet tudi sicer ne briljira preveč, čeprav se zdi, da je za določene situacije bolj usposobljena kot sicer. Včasih se vam bo zdelo, da so nasprotniki kot živi: tekali bodo okoli, uporabljali zaklon, kričali kot zmešani, metali granate, vas poskušali napičiti s strani in še in še. Spet drugič pa bo situacija popolnoma drugačna. Debili se bodo zavlekli za kakšno škatlo in tam čepeli, tudi ko boste le kakšna dva metra stran od njih.

Na tej skici je taktična in prepotrebna uporaba zaklona lepo vidna.

IN DRUGAČE?

Stabilnost igre v večigralskem načinu vam bo najedala živce in če drugega ne, vam svetujemo, da počakajte do prvih popravkov, ki se bodo s tem znali spodobno spopasti. Igro meče levo, desno, predvsem pa ven, kar nima nobene zveze s tem, na kakšen strežnik ste se podali preizkušat svoje sposobnosti. Žal večigralska komponenta ne doseže nivoja, kaj šele zabavnosti različice za konzole, zatorej vam ne preostane drugega, kot da počakate na boljše čase. Splača se, saj lahko z vztrajnim igranjem odklenete nove možnosti svojemu liku: orožja, oklep in priboljške.

Za *Rainbow Six Vegas* lahko zlahka trdimo, da gre za najboljšo igro serije doslej. Ne samo po videzu, ki je v primeru, da ste lastnik novejše stroje opreme, res odličen, temveč tudi po vzdušju med samim igranjem, saj toliko intenzivne akcije, ki prisega na dogajanje v resničnem svetu, res ni veliko. Je igra vredna, da jo povohate, vredna denarcev in vredna poštenega nažiganja.igre imeli več tisti, ki se lahko bahajo z bolj sposobnim računalnikom. Kot je že v navadi, so gospodje (in tudi kakšno dekle) pri CA ustvarili igro, katere igralnost in podoba sta na zelo visokem nivoju, in kljub temu, da veteranom sprva mogoče ne bo tako všeč, smo prepričani, da se bodo ugriznili v spodnjo ustnico in preigrali kampanjo že zavoljo dobrih starih časov. **PCF**

Min	3GHz, 1GB RAM, 128 MB 3D kartica
Opt	3,5GHz, 1GB RAM, 256 MB 3D kartica
Večigralstvo	1-2 LAN, 16 na spletu

86% **PCF pravi...** "Elitna akcijska igra z na žalost previsokimi tehničnimi zahtevami in bledo kampanjo."

TEHNOLOŠKE IGRAČKE

Dawn Of War
Dark Crusade

Zombiji! V vesolju! Z laserji! Se vam kaj od tega zdi narobe?

Založnik THQ **Na spletu** www.dawnofwargame.com

Še več frakcij in še več novih enot za že obstoječe: to je klasičen načrt pri izdelovanju dodatkov za relnočasovne strateške igre, in *Dark Crusade* pri tem ne razočara. Dodatek odlični strateški seriji *Warhammer 40,000* doda tehnološko napredno raso Tau in kiberzombije, ki slišijo na ime Necrons in so na pogled, kot da bi pobegnili iz filmske serije *Terminator*. Poleg tega pa še vsaka že obstoječa rasa dobi nekaj novih enot, tako da se z dodatkom *Dawn of War* število igračk poveča za 30%, vseh ras pa je že sedem.

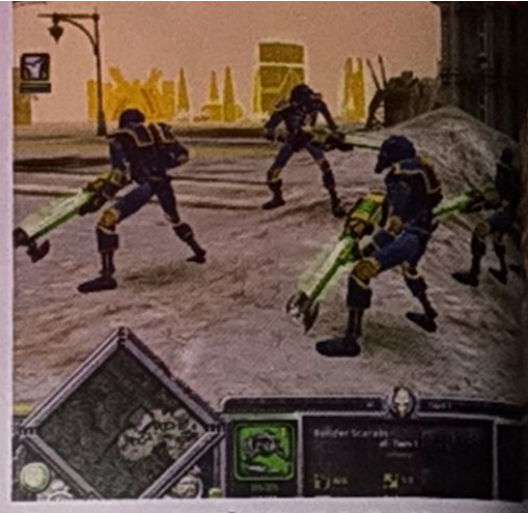
OGLEJTE SI ŠE...
>> **Ground Control II**
Vivendi
>> **Homeworld II**
THQ
>> **Company of Heroes**
THQ

Velikanski monolit kroži nad bojiščem in pljuva rakete. Smešno, a dobro.

In novi rasi nista le prebarvani različici starih, temveč je tudi njun slog bojevanja povsem unikaten. Pogumni Tau imajo najbolj udarne puške, zato pa so v boju na blizu prave mevže in ne znajo postavljati topovskih gnezd. Necrons pa so ravno takšni, kot si jih predstavljate – napredujejo počasi, a skorajda neustavljivo. Njihova četa lahko prejme veliko udarcev, preden poklekne, a navadni vojaki ne naredijo veliko škode nasprotniku. To pa rasa Necrons kompenzira z vojaki višjega ranga, ki so zares mogočne zverine.

"Pogumni Tau imajo najbolj udarne puške, zato pa so v boju na blizu prave mevže"

Opazno drugačna je izkušnja za enega igralca. Avtorji so naredili ovinek okoli igre, ki bi jo naprej peljala zgodba, in se osredotočili na zemljevid kampanje, po katerem marširajo armade vaše rase in si skušajo podrediti preostalih šest. Vaša poveljniška enota je ob zmagah deležna številnih nadgradenj vojaške opreme, zavzetje določenih ozemelj pa s posebnimi dodatki in lastnostmi obdari vašo celotno vojsko. Edina slaba lastnost na tem področju je, da boste dobili celotno tehnološko drevo razvoja na voljo že od prve bitke naprej, zato kasneje ne bo več nekih pravih presenečenj.



"Mooooožgaaaaniiii..." Če bi imeli glasilke, bi Necroni povedali ravno to.

Dark Crusade je obvezen nakup za vse ljubitelje *Dawn of War*, grizljaj pa priporočamo tudi tistim, ki jih Relicova spektakularna serija doslej še ni premamila.. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM, 32MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 512MB 3D kartica
Večigralstvo LAN, internet, 2-8 igralcev

85% **PCF pravi...** "Odličen dodatek za že tako ali tako odlično strategijo. Obvezen nakup za ljubitelje."

OSTARELI POGLAVAR

Age Of Empires III
The Warchiefs

Mi smo kralji Amerike. *AOE* je našel nove razloge za pretep...

Založnik Microsoft **Razvijalec** Ensemble Studios **Na spletu** www.ageofempires3.com

Približno eno leto po izidu vsake moderne igre pride čas, ko gospod Kapitalizem začne razvijalcem šepetati na uho besedo "dodatek". In če je igra po vrhu vsega uspešna realno-časovna strategija in se bliža čas božiča, je šepetanje še toliko glasnejše. *The Warchiefs* je tipičen dodatek, z vsemi pritiklinami, ki jih pričakujete. Dobili boste tri nove rase, ki jih lastnoročno popeljete na bojišče – Azteke z mogočno pehoto, Siukse, ki običajno jurišajo v boj s številčno premočjo, in Irokeze, ki jim hitrost pri gradnji ni močnejša stran. Slednji so glavni igralci ene izmed dveh novih kampanj. Kot običajno zgodba ni posebej močna.

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Medieval II: Total War**
SEGA
>> **Company of Heroes**
THQ
>> **Age of Empires III**
Microsoft

Trenirate lahko medvede, da se borijo z vami. To je zgodovinsko natančno.

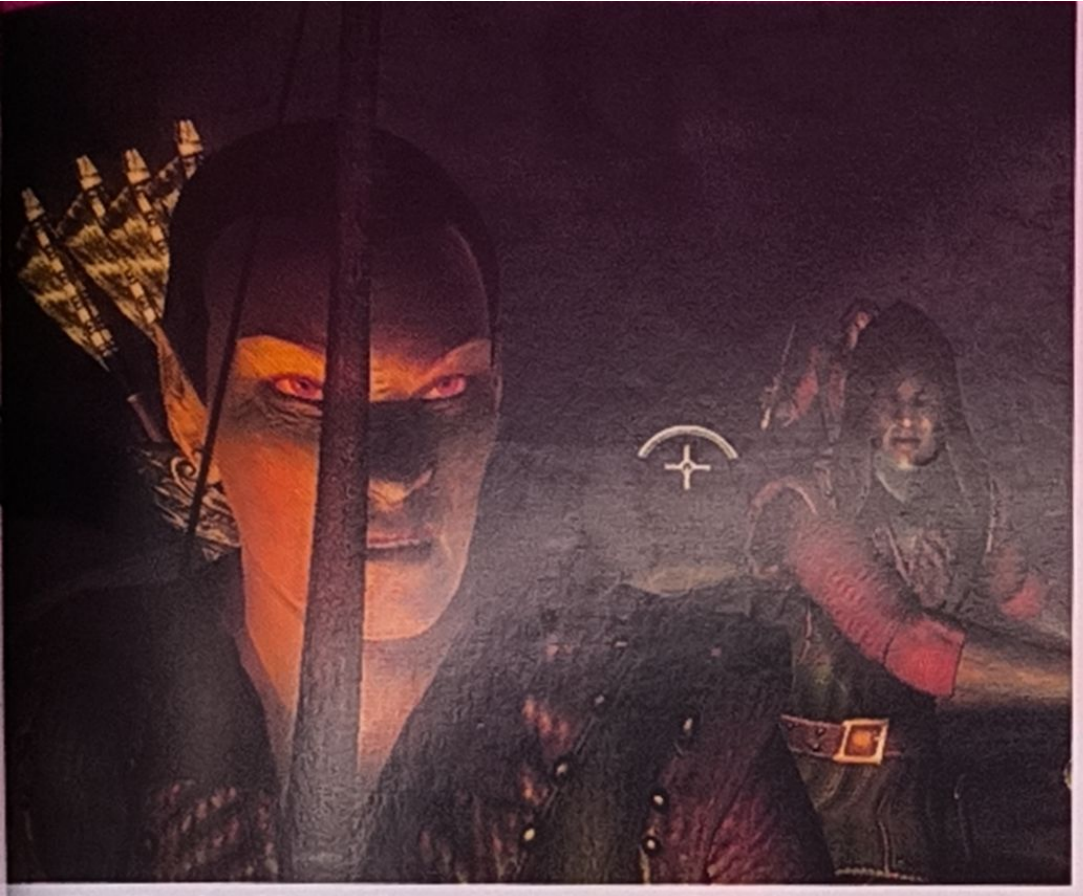
Ko se boste po enem letu vrnili v igro *Age of Empires III*, vas bo najprej presenetilo, kako zelo se je igra v tem času postarala. Pri tem ne mislimo samo na zunanji videz, ampak tudi na sam način igranja. Primerjajte jo s *Company of Heroes*, in imeli boste občutek, da obe igri prihajata iz dveh povsem različnih časovnih obdobij. Ena prihaja iz obdobja, ko je bilo dovolj, da se na bojišču pojavi veliko majhnih možicljev, ki mlatijo okoli sebe, druga pa iz obdobja, kjer je igralec deležen dinamičnega pekla pravih bojišč. Pasivnost vaših enot, ki so predaleč, da bi se same od sebe vpletle v boj, je prav smešna v primerjavi z modernejšimi igrami.

Če pa boste dodatku dali čas, bo pokazal tudi svojo svetlejšo plat. Koncept nadgrajevanja domačega mesta s pomočjo zbiranja ustreznih kart, na primer, še vedno vžge tako kot je treba in predstavlja eno močnejših plati igre. Ne, pri Ensemble se niso poskušali povzpeti po tehnološkem drevesu, kot so to storili njihovi kolegi Big Blue Box z *Rise of Legends*, vseeno pa gre za strategijo, ki so jo ustvarili ljudje, ki vedo, kako se stvari streže. Zaenkrat *The Warchiefs* prinese dovolj, da osveži serijo *Age of Empires*, upamo pa, da bodo Ensemble bolj ambiciozni, ko bodo začeli načrtovati *Age IV*. **PCF**

Pogumni bojevniki nosijo sekire. Ne tako zelo pogumni se skrivajo za drevjem.

Min 1,4GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 1-8 igralcev

68% **PCF pravi...** "Za prvo silo bo v redu, a v zvrst ne prinaša ničesar novega ali celo pretresljivega."



Napad! Tavanje po dobro zastraženem podzemnem mestu je lahko problem.

Graščak ne bo srečen, ko bo ugotovil, da so njegovo domovanje zavzeli demoni in duhovi NE DA BI SI PREJ SEZULI ČEVLJE.

Pred izumom daljinca, ste lahko s predmeti upravljali na daljavo le na ta način.

Oblivion
Knights of the Nine
Kot topel stisk roke starega prijatelja

Založnik Ubisoft **Razvijalec** Bethesda Softworks **Na spletu** www.elderscrolls.com

Najbrž nima smisla na dolgo in široko razpravljati o *Oblivion* – eni najboljših in najbolj privlačnih iger lanskega leta. Če zanjo še niste slišali, vam lahko svetujemo le, da se odpravite do najbližje trgovine in jo nemudoma in brez zadržkov kupite.

Ste jo igrali? Dobro – potem veste, o čem govorimo. Želite še več? Seveda, zato so razvijalci podjetja Bethesda zavihali rokave in ustvarili dodatno vsebino za že tako ali tako ogromni svet igre. Ta dodatek vključuje vse razširitve, ki so bile v prejšnjih šestih mesecih na razpolago prek interneta, ter popolnoma novo epsko misijo, ki ponuja številne dobrote za igralce na vseh stopnjah sposobnosti.

"Dodatna vsebina je v igro vključena precej nerodno"

To je področje, kjer imajo Bethesdini dodatki prednost pred večino tekmecev *Oblivion*. Večina dodatkov je namreč zasnovana tako, da nagradi igralce, katerih liki so dosegli tako visoke stopnje, da lahko za šalo pomalicajo celo bogove. Zaradi načina napredovanja v *Oblivion* pa lahko v teh dodatkih uživajo čisto vsi. Vseeno pa boste za Wizard's Tower ali Thieves Den potrebovali mošnjiček, ki je bolj nabasan kot babica na božično jutro, da boste lahko izkoristili vse prednosti vašega novega doma.

VITEZ NA PLOŠČICAH

Na žalost pa so dodatne vsebine – z izjemo same misije Knights of the Nine – v igro vključene prav nerodno. Kljub dolgočasnim zaslonom za nalaganje je originalna igra neverjetno poglobljena, toda nešteto zaslonov z nalogami, ki se na lepem prikažejo in vas obvestijo, da ste dobili pogodbo za novo hišo ali da ste nenadoma slišali pogovor o izgubljenem mestu Ayleidov, ne da bi se na zaslonu pojavil katerikoli lik, nam je paralo živce bolj kot pretirano zagret italijanski natakar, ki neumorno riba sveži parmezan.

Vendar je to le ostanek iz časa, ko ste morali vsak dodatek posamično sneti z interneta in ko ste želeli, da bodo nove naloge ali predmeti na voljo takoj, saj ste za ta privilegij morali izpljuniti okoli 500 SIT. Ker pa zdaj plačate različico v škatli, bi pričakovali, da bodo dodatne vsebine nekoliko bolj spretno integrirane v samo igro.

Naših pomislekov pa s tem še ni konec. Če z interneta snamete vse dodatne vsebine, boste plačali okoli 4.200 SIT, če pa želite postati lastnik diska in pripadajoče škatle, ki jo boste lahko vtaknili na vašo polico z igrami, boste morali odšteti še dodatnih 2.800 SIT. Lahko nas označite za skopuhe, če že morate, vendar vse skupaj zaudarja po še eni brezvestni priložnosti za zaslužek v času božične in novoletne nakupovalne mrzlice...

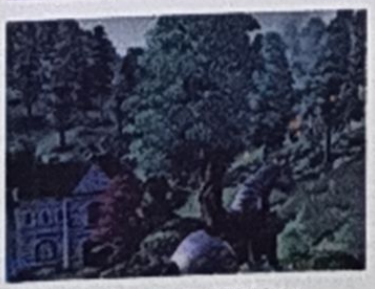
ČISTA AKCIJA

Sama misija *Knights of the Nine* je razveseljivo usklajena s preostalo vsebino v *Oblivion* in dosega resnično epske razsežnosti, saj vas popelje na najbolj oddaljena obrobja Cyrodilla. Ko vam uspe opraviti garaško romanje, ki zaznamuje začetni del celotne naloge, pa vas bo popolnoma posrkala v svoj svet. Kar zadeva samo izpeljavo, je precej podobna ostalim nalogam – mešanica reševanja ugank, tekanja po temnicah in razbijanja betic različnih pošasti, vsebuje pa vse, kar je bilo dobrega v originalni igri, vključno z značilno okornim glasovnim igranjem. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

>> **World of Warcraft**
Blizzard
>> **Dark Messiah of M&M**
Ubisoft
>> **Gothic 3**
Deep Silver

Nastavitve igre
Potegnite največ iz igre in grafične kartice

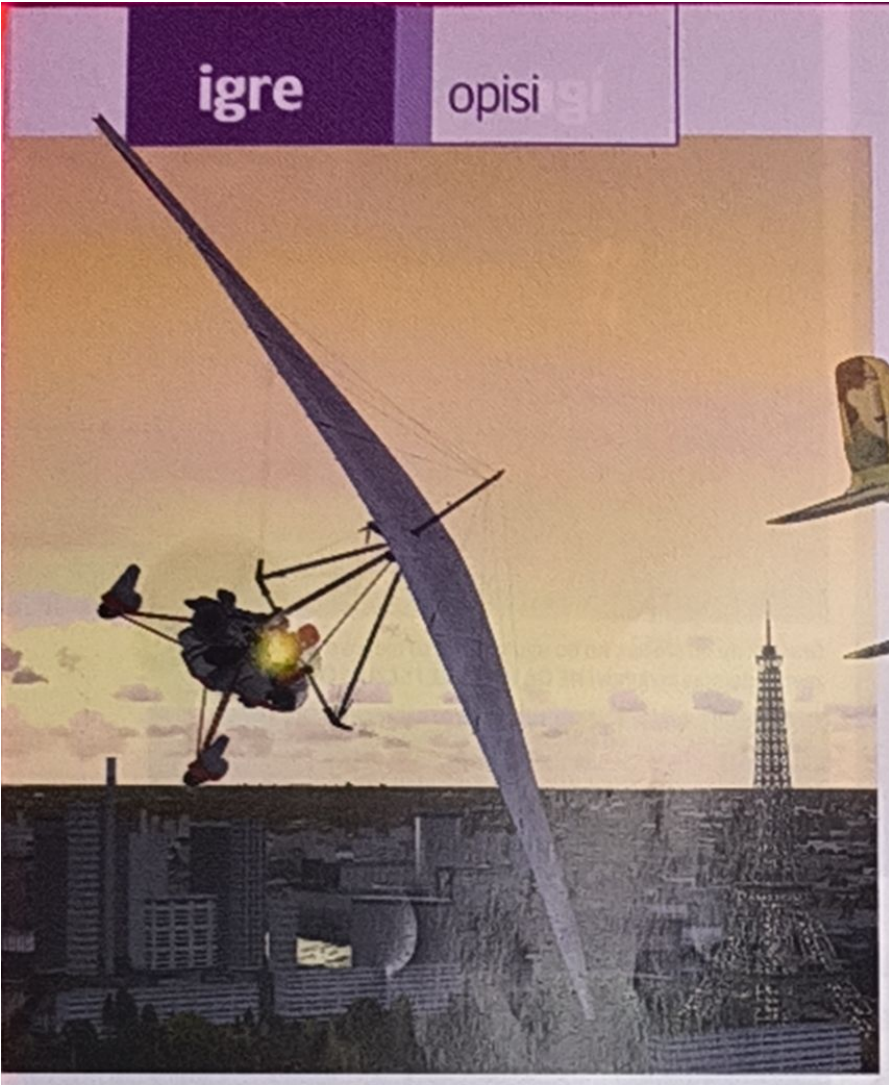


Najvišja kakovost: Da bi lahko v *Oblivion* zares uživali, boste potrebovali zmogljivo grafično kartico. 8800 igro očitno pohrusta za zajtrk, gladko pa bo delovala tudi na X1900.

Najnižja kakovost: Ena izmed radosti, ki jih ponuja *Oblivion*, je prilagodljiva kakovost grafike. HDR je obvezen, zmanjšanje razdalj pogleda, podrobnosti vegetacije in senc pa lahko izboljša delovanje igre tudi na karticah srednjega razreda.

Min 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica
Opt 3GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

79% **PCF pravi...** "Še več enako lepe igre, ki vas bo spomnila, zakaj ste imeli *Oblivion* radi kot lastno družino."



Tukaj smo se spomnili uganke: zakaj so kamikaze nosili čelade? Brez zveze.

Transportno letalo iz 2. svetovne vojne, Douglas DC-3 Dakota. Trpežno kot tank, leti kot tank.

OD VIŠINE SE ZVRTI

Flight Simulator X

Kokoš ali orel? Simulacija *Flight Simulator X* je pričakovano nabita z dobrotami
Pa je pri tem morda postala predebela, da bi sploh še lahko vzletela?

Založnik Microsoft **Razvijalec** Microsoft Games Studio **Na spletu** www.microsoft.com/games/pc/flightsimulatorx.aspx

Microsoftov Flight Simulator je bila vedno ena tistih redkih iger, ki vam je na zaslone PC-ja preslikala dogajanje, ki bi ga lahko našli tudi v realnem svetu. Težko verjetno, da boste v realnem svetu kdaj naletelei na like iz iger *Prey* ali *Half-Life* – tudi če se sprehajate po bolj temačnih delih Ljubljane v soboto ponoči. A serija *Flight Simulator* se ne spopada samo z modeliranjem gravitacije, aerodinamike in tonami letečega železja. *Flight simulator* se spopada s samo realnostjo. Razvijalci so vedno skušali narediti igro dovolj prepričljivo, da bi lahko vsakdo, ki jo igra deset minut, verjel, da lahko pristane s pravim 747 na Heathrowu sredi največje prometne gneče ob spremstvu hvaležnega aplavza potnikov, takojšnje slave in zvezdništva.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Flight Unlimited**
Looking Glass Studios
>> **X-Plane**
Laminar Research
>> **IL-2 Sturmovik**
Ubisoft

TO JE REALIZEM, BUTEC

Resnica je seveda povsem drugačna. Nekaterih vidikov realnosti – sile g, ki te brez milosti pritiska ob sedež, občutek visenja z glavo navzdol v pasovih, ko izvajate akrobatski obrat, strah, da se boste spremenili v pašteto, ko strmoglavljate proti tlom skoraj s hitrostjo zvoka – ne bo verjetno nikoli mogoče posnemati. Zato pa lahko avtorji naredijo marsikaj glede razgleda, ki ga ima pilot, ko pogleda skozi okno. In ravno to je tisto področje, v katerega je Microsoft usmeril največ svojih sil pri razvoju desetega dela legendarne serije. Ta različica *Flight Simulatorja* prihaja na dveh DVD-jih in vključuje za velikanskih 14GB podatkov o terenu, znamenitostih na tleh in mestih ter pokriva kar 24.000 letališč s celega sveta. Impresionirani?

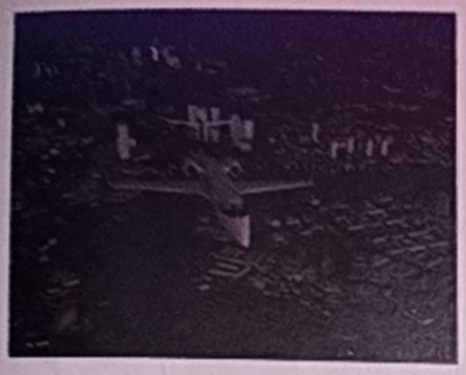
Ko boste leteli preko Pariza, boste lahko trčili v Eiffelov stolp, v Londonu boste lahko občudovali Millennium Dome, v New Yorku Kip svobode, daleč nekje na obzorju pa vam bodo dobrodošlo mežikale luči domačega letališča. Nastavite si lahko uro vašega poleta, letni čas, vreme in – vrhunec realizma te simulacije – višino sedeža v pilotski kabini. Sicer je malo smešno, da kljub temu prilagajanju sedeža ne boste v tej kabini videli pilota in bodo letala navidezno frčala naokoli sama od sebe, vseeno pa je glavni adut igre realizem, ki gre včasih skoraj smešno daleč. Simulator vremena se lahko denimo v realnem času priklopi v omrežje 6.000 vremenskih postaj po celem svetu in predstavi natančno podobo vremena iz resničnosti v igri. Ceste so sedaj polne živahnega prometa, katerega gostota je odvisna od ure dneva. Bolj natančno so simulirani tudi pogovori s kontrolorji leta, obstaja pa še večigralski način, če vas kdaj

Jadralno letalo DG Flugzeugbau DG-808S Glider. Počasno, a doživeto letenje.

Zasloni v kabini

Ne prikazujejo risank, žal...

Zadnje čase je trend v pravih letalih ta, da se mehanski prikazovalniki ukinjajo, uvajajo pa se zasloni LCD, ki prikazujejo vse potrebne podatke, nastavitve komunikacije, zemljevide in še kaj. *Flight Simulator X* ima vgrajene tovrstne prikazovalnike v nekaj letal in zares so uporabni. A če vam umre omenjeni zaslon, boste zelo verjetno z njim umrli tudi vi.



Različne lokacije ob različnih urah dneva pričarajo povsem različne občutke. Pohvalno.

Znamenitosti našega planeta so prikazane še posebej natančno.

Na splošno so teksture lepe, vendar prisilijo PC, da začne prikazovati diapozitive.

"Transportirali boste humanitarno pomoč v Kongo v starem DC3"

slučajno prime, da bi s kolegi izvajali lupinge nad puščavo Gobi.

POGREŠANI V AKCIJI

In kaj zadevi manjka? Brez krvi, smrti in orožij sposobnih metati v zrak cele sosešćine je *Flight Simulator* lahko najboljši način, da vaš računalnik zvečer peljete malo na sprehod. Kratek izlet do Avstralije, Skandinavije ali na jug Afrike bo lepo zapolnil nekaj ur vašega dneva, če ste pustolovske vrste. A če se ne pripravljate ravno na izpit za pravega pilota letala, se vas bo hitro polotil občutek, da se bo razburljivost zdaj zdaj iztrošila. Zaradi tega so pri Microsoftu bistro dodali nekaj novih izzivov v obliki že vnaprej pripravljenih misij. Te se začnejo precej nedolžno – vzletanje, letenje naravnost in pristajanje – na koncu pa boste transportirali humanitarno pomoč v Kongo v starem DC3, dostavili inženirja na naftno ploščad v Severnem morju in prepeljali skrivnostne osebe v zloglasno Območje 51. Sicer se ne boste otresli občutka, da gre pravzaprav pri vsem tem le za lepo oblečeno osnovno letenje od točke A do točke B in ogledovanje znamenitosti, vseeno pa boste tako vsaj pozabili na rutino vzletanja z najbližjega letališča in iskanje vaše hiše z višine nekaj sto metrov.

Flight Simulator X pusti v ustih mešan okus. Na sladki strani je ogromno tehnološko vrhunskih letal, v katerih ne bi mogli sedeti, razen če je vaš oče lastnik naftne vrtine, in tudi malo drugačnih, recimo škripajočih ultralahkih, ki ob vzletu prestrašijo vsakega razumnega človeka. Izberite en model letala, privežite se, dvignite se v zrak in pod vašimi nogami se bo zarisalo za cel planet atraktivnih lokacij, ki se jih splača ogledati.

Obstaja pa tudi grenka stran: vmesnik je občasno preveč neroden, tu in tam celo neumen, vedno dolgi časi nalaganja pa tudi ne prispevajo ničesar k boljšemu občutku ob igranju. Kvaliteta grafike je včasih odlična, spet drugod vas igra vizualno pusti na cedilu, še posebej na območjih med posameznimi atrakcijami, ki jih zapolnijo neimpresivne satelitske fotografije.

V bolj znanih mestih našega planeta je količina podrobnosti res spoštovanja vredna.

Zunanji pogled lahko približujete in oddaljujete, kar boste na začetku veliko izkoriščali.

Danes poletim z...

Za vložen denar boste dobili ogromno letal

Na razpolago imate zares pestro izbiro letečih prevoznih sredstev. Uporabite lahko vse od AirCreation Trike Ultralight (ki je dejansko tricikel z nezdravo velikim motorjem kosilnice na zadnjem delu in krilom jadralnega letala na vrhu) do klasike Goose Beaver in vedno popularnega potniškega letala Boeing 747.

Navijte ločljivost preveč visoko, pa bo celo najmočnejši namizni stroj začel pokašljevati in leno pljuvati iz sebe teksture, kot da ima cel dan časa za izris scene.

Verjetno ste iz vsega povedanega že lahko pravilno zaključili, da gre tukaj bolj za korak na stran kot za gladko pospeševanje na novo stopnjo. Če ste v svetu simulacij letenja še zelenec in si najbolj od vsega želite svoj par kril, je *Flight Simulator X* odlična izbira. Pogoj pri tem je, da imate dovolj konjev pod pokrovom, da boste lahko igro brez težav poganjali. Veterani serije, ki si že lastijo *Flight Simulator 2004*, pa bodo prav gotovo mnenja, da kljub vsem dodatnim grafičnim in ostalim podrobnostim, žal serija na področju igralnosti in zabavnosti ni napredovala s takšnimi koraki, kot so si želeli. **PCF**

Min 1GHz, 512MB RAM, 15GB HD, 32MB 3D kartica s podporo za DirectX 9.0c

Opt 3GHz, 2GB RAM, 15GB HD, najboljša grafična kartica, ki si jo lahko privoščite

Večigralstvo Na GameSpy ali prek LAN-a

78% **PCF pravi...** *"Flight Simulator X je močan in natančen v teoriji, v praksi pa velik in počasen."*

Iljušin, kot ga poznamo in ljubimo.

ILJUŠIN SE VRAČA

Il2 Sturmovik: 1946

Oleg Maddox iz nas izvablja še zadnje kovance

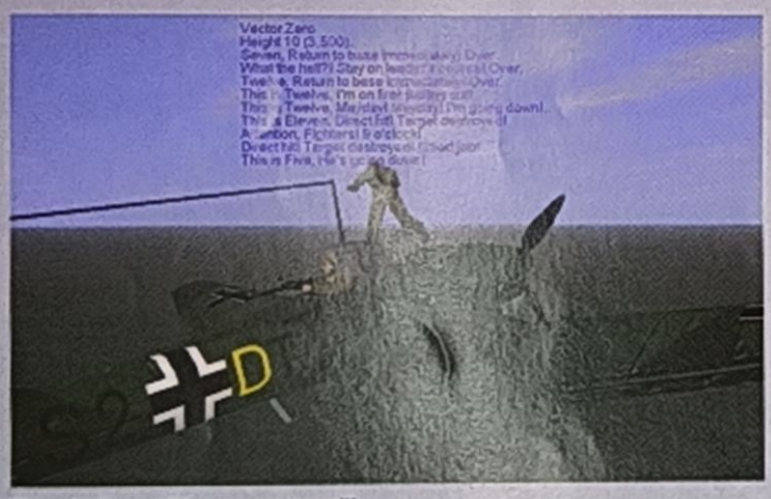
Založnik Ubisoft **Razvoj** 1c **Na spletu** www.il2sturmovik.com

Prejšnji teden so nas napadli Nemci. Prekleto, res se je začela vojna. Pravkar sem ti pričel pisati pismo, ko je zazvonil alarm. Odhitel sem do svojega letala, spotoma preklel vse, kar se je prekleti dalo, saj se mi je uniforma strgala pri desnem žepu. Zaženem motor, namestim zaknilca in povprašam za dovoljenje za vzlet. Tip v stolpu mi pove, da sem tako počasen, da že sumi, da sem izdajalec matere države. Na hitro mu odvrnem, da imam ravno tako knjižico kot on, in naj me že končno spusti, če želimo odbiti napad. Končno dobim dovoljenje, poženem motor s polnim plinom, počakam nekaj trenutkov, da dobi polno moč, in popustim zavore. Prvi hip me silna moč iljušinovega motorja prične odnašati na desno, a težavo takoj popravim z rahlim premikom krmila. Pri 100km/h potisnem krmilo malce naprej, da dvignem rep. Hitrost se dviga, pri 160km/h rahlo potegnem krmilo nazaj in letalo se nežno odlepi od tal, točno tako, kot so me naučili v letalski šoli. Prekleto, naložen sem z goro streliva, spet se počutim kot leteča kanta, vsaj dokler se hitrost ne dvigne. Nič, potrebni bodo bojni obrati za pridobitev višine...

Tako nekako smo se počutili med igranjem najnovejše stvaritve Olega Maddoxa na področju simulacij letenja. Če ne poznate iger iz serije *Il2 Sturmovik*, potem bomo to takoj popravili. Gre za vrhunsko dovršeno simulacijo bojnega letenja, ki je postavljena (kam pa drugam?) v čas druge svetovne vojne, ki doživlja šesto razširitev. Prav to pa je največja zamera igri. Od pričetka se osnova praktično ni spremenila. Dodane so bile nove karte, ki so postale ogromne, in letala, ki jih je sedaj več kot dvesto. Grafični pogon je še vedno odličen, a ne prinaša ničesar osupljivo novega. Tudi strojne zahteve so postale še bolj sprejemljive, saj bo današnji povprečni sistem igro poganjal brez najmanjših težav. S tehničnega vidika igri ne moremo očitati veliko, a pogrešamo zgodbo, kakršne poznamo denimo iz serije *Wing Commander*, ki bi nas še bolj vlekla v igranje in nam krajšala hladne zimske dni. Tako pa nam ostaja golo simuliranje. Navdušenci bodo seveda hvalili ta pristop, mnogi novinci pa znajo prehitro obupati. **PCF**

OGLEJTE SI ŠE...

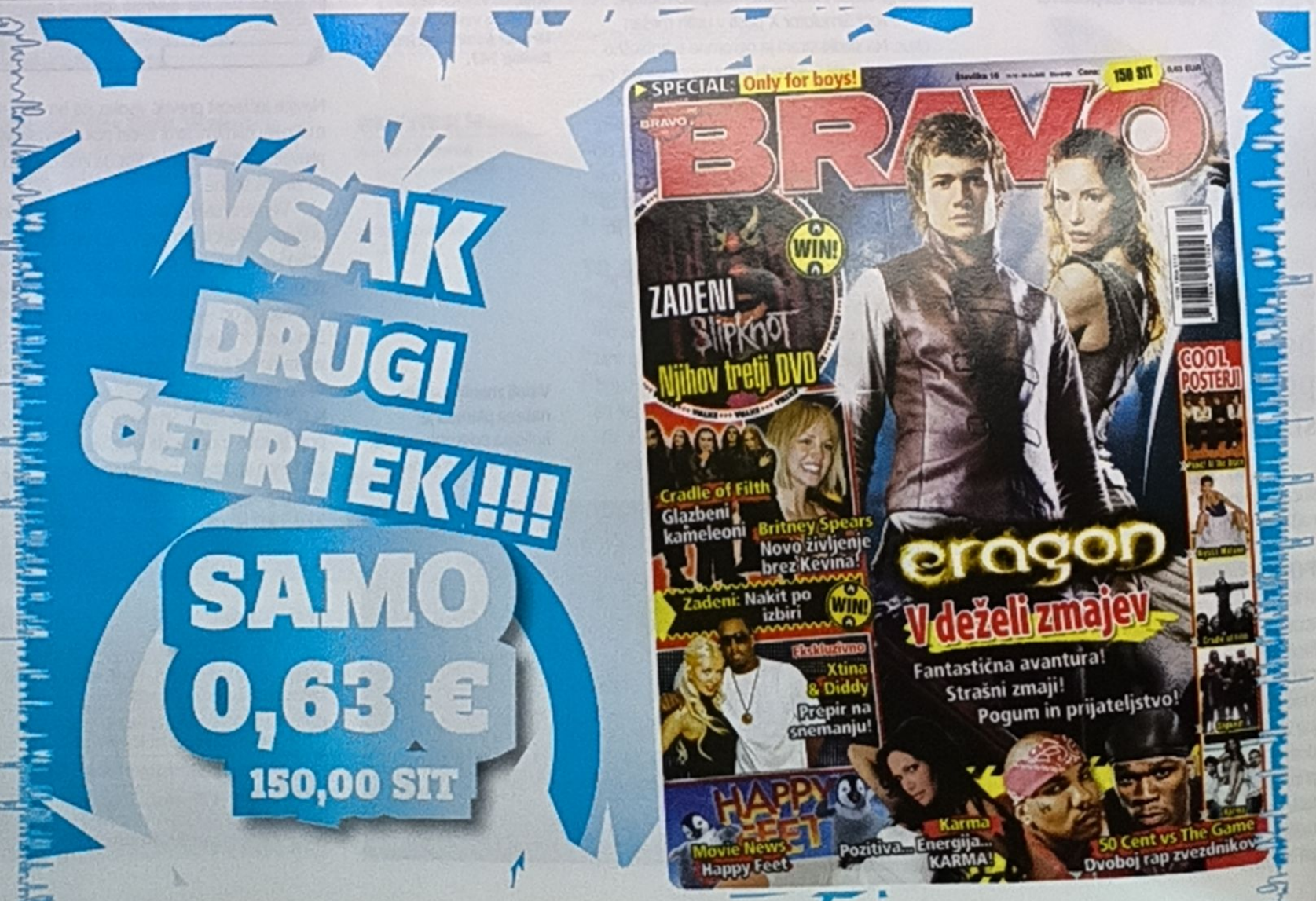
>> **Flight Simulator X**
Microsoft
>> **X-Plane**
Laminar Research
>> **Flight Unlimited**
Looking Glass



Hans, beži, smrdljivega sem spustil!

Min 1GHz, 512MB RAM, 64MB 3D kartica 64MB
Opt 3GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo 2-32 na internetnem nebu

85% **PCF pravi...** "Legenda med simulatorji letenja v najnovejši različici ne prinaša veliko novega."



Naprej v preteklost

IGRE, KI SMO JIH LJUBILI

True Crime

Ponovno odkrite večigralstvo na ulicah Los Angelesa

Velika verjetnost obstaja, da niste nikoli igrali *True Crime: Streets of LA*. Navsezadnje je že prvi pogled izdal, da gre za smrdljivo predelavo s konzol, ki nima lastniku PC-ja kaj dosti pokazati. In vendarle jo omenjamo v tej rubriki. Pri igri *True Crime* je namreč zanimivo dejstvo, da je večkrat spregledanemu tržišču za PC-je prinesla poseben način igranja, ki ga različice za konzolo niso poznale – večigralstvo. V svetu pred *Multi Theft Auto* (**www.mtavc.com**), ki je postal najboljši način za večigralsko streljanje in divjanje po mestu, je živela možnost igranja *True Crime* s še tremi soigralci.

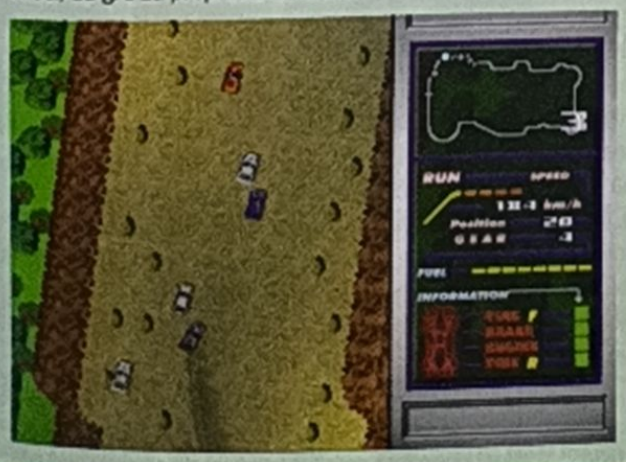
Vrgli smo se v enega izmed bolj hecnih načinov večigralstva, The Beat, lavo s konzol, ki nima lastniku PC-ja kaj dosti pokazati. A.a je bil križec na trenutke manj odziven, kot bi si kjer igralci dirkajo po zelo velikem delu Los Angelesa in skušajo biti prvi, ki bodo razvozlali naključno generiran zločin. Rešitve nalog vključujejo lov cestnih dirkačev ali pa prave strelske obračune med policisti in lopovi. Zabavno plat v igranje uvede tekmovalnost med igralci.

Uporaba vašega avtomobila kot orožja proti ostalim igralcem (in, jasno, tudi proti osumljencem) je najboljši način, da si zagotovite največje število točk in končno zmago. Od takrat do danes še nismo uzrli podobnega večigralskega norenja. Prava škoda, da ta način igranja ni nikoli ugledal luči dneva v predelavi nadaljevanja *True Crime: New York City*.

Mirno smo nakupovali po trgovinah Los Angelesa, ko se nam je zgodilo tole.

F-1 Spirit

Kar se nas tiče, lahko kar obdržite svoje predelane jeklene mrcine iz *Need For Speed: Carbon*. Pri *PCFormatu* smo pri dirkanju puristi, kar je tudi razlog, da smo veliki ljubitelji zadeve imenovane *F-1 Spirit*. Nobenih spektakularno osvetljenih in mokrih nočnih ulic ne boste našli, samo bliskovito hitro dirkanje s pogledom iz ptičje perspektive, ki zahteva nadčloveške reflekse. Igra je v bistvu predelava Konamijeve uspešnice, a naj vas to ne zavede na misel, da gre za preprosto arkadico.



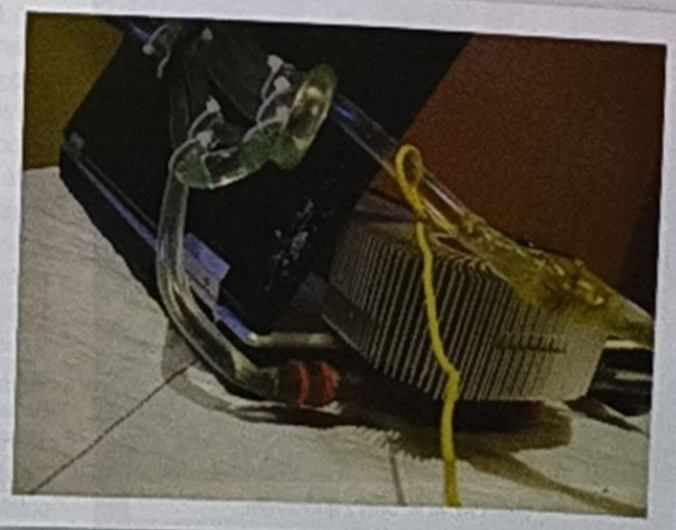
Več informacij o F-1 Spirit boste našli na
www.braingames.getput.com/f1spirit

Ledeno hladno

Predstavljamo vam vodno hlajenje za vaš vroči notesnik

Na teh straneh imamo navado predstavljati precej nore ideje, ena najbolj bizarnih med vsemi pa je najverjetneje vodno hlajeni notesnik. Neverjetno, ampak ravno tovrstnega podviga se je lotil dečko z imenom Bard Lund Hansen (**flk.ntnu.no/bardlund/hack.jsp**). Sit je bil norenja ventilatorja, ko je gledal filme na DVD-ju, zato se je odločil, da bo preklopil na tiho hlajenje z vodo in po tehtnem proučevanju prišel do zaključka, da je ogromen hladilnik in plastične cevi, ki bi količinsko lahko zamenjale krožnik špagetov, ob strani njegovega notesnika odlična rešitev problema.

Na srečo je v vsej svoji modrosti predvidel tudi možnost, da se vse skupaj odstrani, in tako notesnik spet postane prenosna zadeva. Še dobro da je tako, saj si naša občutljiva tehnološka duša ne predstavlja, da bi v že tako ali tako preveč zasedeno torbo za notesnik tlačili še metre cevi. Ko uporabljamo notesnik v hiši, skušamo preglasiti jamranje ventilatorja tako, da enostavno zvišamo jakost zvočnikov, ampak očitno na Norveškem nimajo posluha za takšne lene rešitve problemov. Oni raje vzamejo motorno žago in se lotijo zadeve po moško.

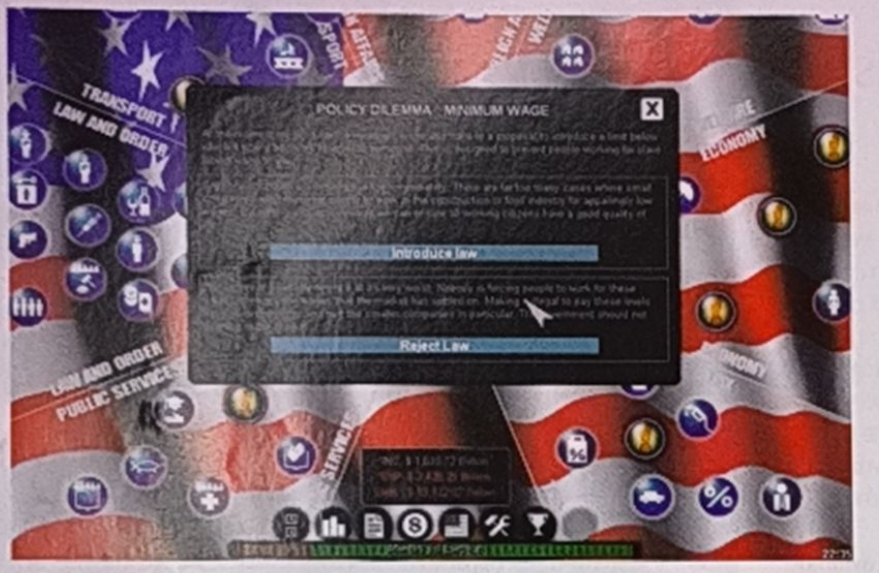


Poglednazaj

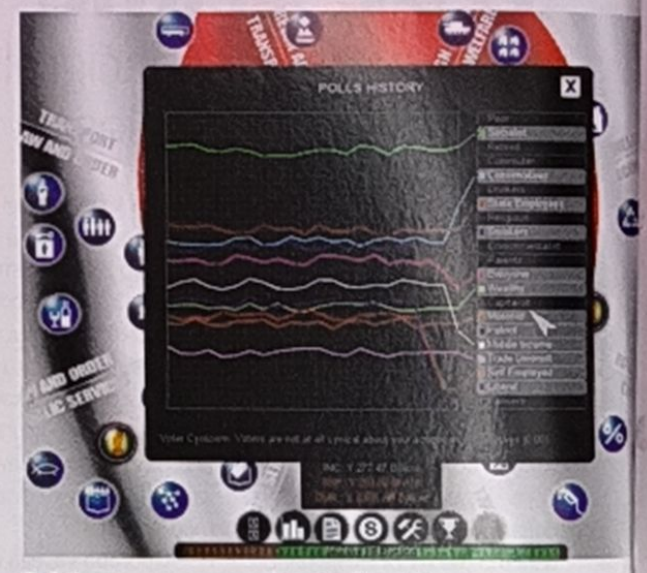
KRITIKA STVARNIKA

Kartoteka
Naš voditelj

Osebek Cliff Harris
Naziv Programer/ Oblikovalec
Razvijalec Positech Games



Odločanje o pravicah in moči ljudstva resnično popestri igro, na primer: omejitev minimalnih plač – preprečevanje suženjskega dela ali oviranje prostega trga?



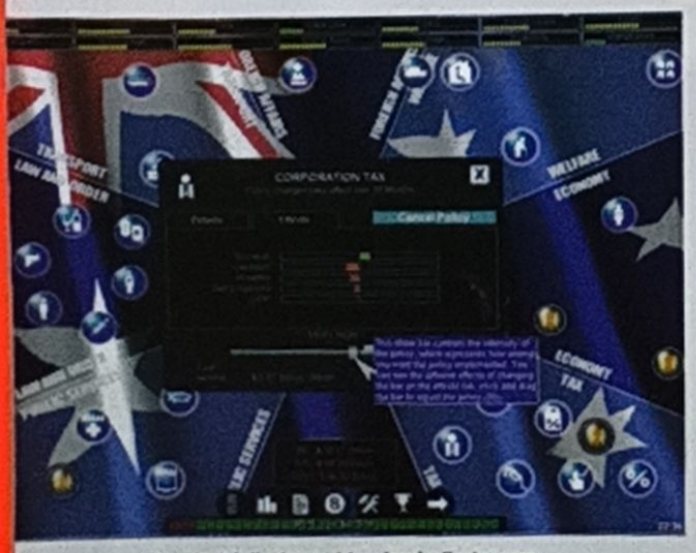
To je igra osnovana na vaših notranjih mislih, zato so zasloni tihi. A poglejte, vau, graf!

Democracy

En človek, en glas, ena igra, ena država. In ta človek na veselje vseh drugih ni Gregor Mraz

Nekateri ljudje spoznajo, da ne želijo večno biti le majhen, nepomemben koleščekv proizvodnji ene neimpresivne igre za drugo. Zaželijo si, da bi ustvarjali naslove v svoji najljubši zvrsti, kadarkoli bi jim srce poželelo. Zahvaljujoč razmahu internetne distribucije še nikoli ni bilo tako lahko prestopiti iz vrst korporacijskih programerskih sužnjev v samostojne vode. In natanko to je storil Cliff Harris (AKA Positech Games). Po začetnem samostojnem delu, ki ni omogočal pravega zaslužka, se je pridružil glavnim igralcem igričarske industrije, kot sta Elixir in Lionhead. Zanje je delal približno pet let, preden je bil "resnično sit garanja za velika igričarska podjetja"

Preskok je po zaslugi hitro spreminjajočih se razmer opravil brez pravih težav. "Maxis je želel, da zanje opravljam dvomesečno dobro plačano pogodbeno delo, kar je občutno olajšalo moj odhod s starega delovnega mesta," se spominja Harris zadnjih dni pod nič kaj sočutno korporacijsko roko. "Pravzaprav se mi zdi, da bi bilo preprosteje, če bi sestavil seznam vsega, kar me ni jezilo pri delu za industrijo," se kislo zareži ob našem vprašanju, kaj ga je najbolj razkačilo pri delu za velike igričarske organizacije. "Veliko nadur (ali pritisk, da jih moraš opravljati), nenehno načrtovanje in sestankovanje, neutemeljene spremembe oblikovalskih temeljev in vsebine na splošno, nizka plača, popolna nesposobnost v nekaterih primerih ter občutek popolne vsiljene izolacije od dejanskih igralcev... vse to so razlogi, ki so mi kričali v obraz, naj že enkrat spakiram in se postavim na lastne noge."



Ste človek ljudstva, ki se bori z ljudstvom.

Democracy je bila tista zadnja kapljica, ki jo je Harris potreboval za dokončno odločitev. Model vodenja vlade, kjer se poskušate skozi izdajanje novih direktiv ter urejanje vrste davkov, pravic in dolžnosti, čim dlje obdržati na oblasti, se zdi že kar preveč očitna izbira za nekoga, ki je delal na skrajno obetavni, a na koncu neposrečeni in preambiciozni politični igri *Republic*... Enostavno delaš samostojno in poskušaš stvar narediti prav. Vsaj tako bi si mislili – a navdih je v resnici prišel na povsem drugačen način. "Navdušila me je knjiga z naslovom *Growing up with Lucy* (*Odraščanje z Lucy*) avtorja Stevea Grande, v kateri razlaga, kako sestaviti androida. Morda ob tem ne bi vsakdo najprej pomislil ravno na politiko," z nasmeškom pojasnjuje Harris. "Dalo mi je misliti, kako povsod navzoča je osnovna logika nevronske mreže ter kako bi se jo dalo uporabiti za predstavitev praktično slehernega, še tako kompleksnega sistema, na preprost in zelo prilagodljiv način. Prikladno sem hkrati še pravi politični obsedenec ter skladno s tem skrajno zagret za spoznavanje goril družbenih trendov in obnašanja množic. Enostavno je šlo za enega tistih redkih trenutkov navdiha – ležal sem v postelji, prebiral, kako delujejo človeški možgani, ter dobil preblisk, da bi lahko na podoben način zmodeliral celotno državo, njeno gospodarstvo in politično okolje."

> **"Kako predstaviš vodenje države na enem samem računalniškem zaslonu?"**

OŽIVLJANJE

Velika ideja običajno vodi v še več dela. In to za *Democracy* drži kot pribito. "Pripraviti nevronsko mrežo k pravilnemu delovanju je bilo hudičevo naporno delo, saj gre za del programske kode, ki je popolnoma odrezan od vseh ostalih sestavin igre, hkrati pa se nanj vse naslanja," nam razloži Cliff. "Pri večini iger lahko malo premečeš izvorno kodo in v grobem hitro ugotoviš, kako določen element vpliva na tisto, kar vidiš na igralnem zaslonu. Pri *Democracy* ne gre tako. Šlo je za problem kokoši in jajca – dokler ni delovala mreža, ni delovalo nič; in ko je mreža začela delovati, je kar naenkrat delovalo vse. Vsekakor je bilo razhroščevanje zato, khm, zabavno."

Dejansko oblikovanje vmesnika se je izkazalo za enako gromozanski problem. "Kako predstaviš upravljanje države na enem zaslonu?" nas retorično pobara Cliff. "Še posebej, če nimaš nikakršnega 3D pogona in ekipe risarskih umetnikov. A celo če *bi* imel 3D pogon, ga ne bi uporabil, saj sem pri Elixirju še predobro spoznal, da postane le velika nepotrebna motnja. Vodenje države je v resnici abstrakten koncept, ki se odvija v glavi vodje, zato sem bil odločen, da ga prikažem natanko tako, kot bi o njem res razmišljal; najlaže bi sicer bilo navreči neko nesmiselno mapo države in nato

Bodite preveč mačehovski do določene socialne skupine in pričakujete lahko vse mogoče, od negodovanja do poskusov atentata.

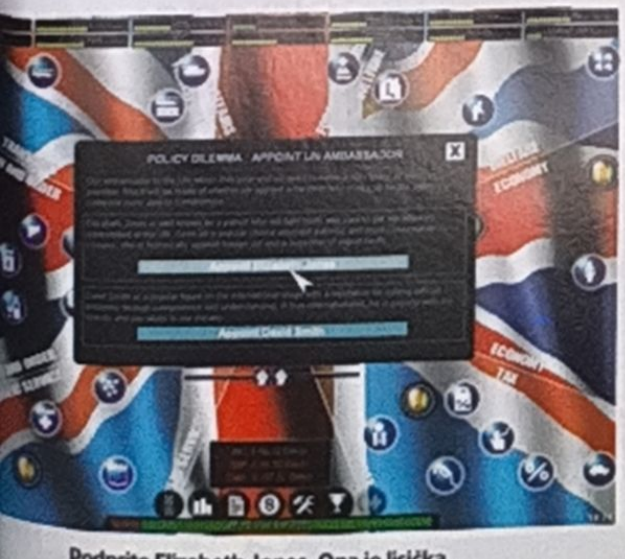
igralca zasuti s preobilico seznamov. Iskanje načina, kako narediti igro sestavljeno le iz ikon in sporočilnih oken, ne da bi bila preveč dolgočasna, je bilo silno težavno. Ljudje mi pogosto rečejo, da česa ne bi smel narediti na določen način, a ko jih povprašam, kako bi oni rešili težavo, ostanejo povsem brez pravih idej. Snovanje sposobne umetne inteligence je sicer po moje še vedno daleč najtežji del pri izdelavi lastne igre – vse ostalo so obrobni opravki."

Manj težavna plat ustvarjanja je bila obdelava politične tematike. Ostali razvijalci bi porabili ogromno časa za branje strokovnega gradiva, koliko ur pa je raziskavam posvetil Harris? "Popolnoma nobene, kar samo kaže, kako sem mahnjen na politiko," se zasmeji. "Vse dileme, dogodki, odločbe, opisi in razlage so vzete naravnost iz moje glave. Diplomiral sem iz ekonomije, to mi je gotovo precej pomagalo." Tiste najbolj grde težave so se pojavile zaradi medsebojne povezanosti vseh sestavnih delov – proces uravnoteženja igre je bil na trenutke nočna mora. "Če si predstavljate 200 spremenljivk, ki vse vplivajo druga na drugo, včasih celo v povratni zanki, opisane pa so z 200 ločenimi enačbami, boste dobili približno sliko, kakšno trdovratno sranje je uravnoteženje," postane konkreten Harris. "Ljudje, ki morajo poskrbeti za ustrezno učinkovitost orožja v prvoosebnih strelskih igrah, imajo neznansko srečo, to vam zagotavljam!"

POPOLNA ZMAGA

Igra je bila ob izidu prodajno uspešna ("Omogočila mi je, da sem pustil redno delo in si plačeval najemnino celo v pregrešno dragem Surreyu."), pa tudi kritike so bile izjemno pozitivne. Prejela je celo nagrado za najboljšo simulacijo na strani **www.gametunnel.com**. A najpomembnejša je bila čustvena zmaga. "Mislim, da je uspela, ker je izzvala pravi čustveni odziv. Ko igrate *Aliens vs Predator* in se od strahu skoraj podelate, je to uspeh. Ko v realnočasovni strategiji odvržete jedrsko bombo in zavzamete bazo, dobite željo da bi zavpili 'muhaha!', in to je uspeh. Tisto, kar sem hotel doseči sam, je precej bizaren občutek sprejemanja izredno težkih odločitev, ob katerih si grizete nohte, se živcirate in ves čas zaposlujete svoje misli, da bi lahko hkrati zadovoljevali različne skupine volivcev. Zdi se mi, da je vodenje države ravno nekaj takega – četudi ne želiš, moraš občasno zapostavljati določeno skupino ljudi."

Democracy je celo tako kompleksna, da je lastnega stvarnika nečesa naučila. "Ko sem prvič igral, sem se preizkušal kot levičarski socialistični vodja. Do ekonomskih problemov mi je šlo dobro, nato sem se odločil za krčenje brezplačnih zdravstvenih storitev in uravnoteženje proračuna. Da bi goreče desne vernike obdržal zmerno zadovoljne, sem sprejel nekaj zakonov, ob tem pa sem si ves čas govoril 'Gre le za manjši zastoj – to bom popravil kasneje.'. In nato me je preblisnilo – 'Sranje, saj sem Tony Blair...'" PCF



Podprite Elizabeth Jones. Ona je lisička.

Samosvoji samotarji

Kako se postaviti na lastne noge, če si drznete...

Razmišljate da bi šli na svoje? Cliff ponuja nasvet. "Ne storite tega s svojo prvo igro. Zanič bo in nihče je ne bo kupil," je prepričan. "Ne bo pomagalo, če ste naj pisec kode v vrhunskem studiu, samostojna pot je drugačna. Spoznajte umetnike, animatorje, oblikovalce in njihovo delo, kajti potem boste morali naloge vseh teh fantov opravljati sami. Pozabite na grafiko, tu ne boste navdušili nikogar - dobri morate biti pri osnovnem oblikovanju. Družite se z neodvisnimi igričarji in spoznajte realnost. Večina ljudi dolgo služi zelo malo. Sčasoma boste spoznali, da je težko narediti že igro, ki bi se prodala v sto izvodih." Toda pozitivna stran je silno privlačna. "Delati sam za sebe kot ustvarjalec iger, kakršne imate najraje, je najboljši poklic, ki si ga lahko zamislite."

Dnevnik razvijalca

Ben Simpson o igrah, ki jih želimo igrati in igrah, ki jih želimo ustvariti

Prišli smo do neizbežnega razpotja – nadaljujemo z našo eksperimentalno, nepreizkušeno tehnologijo MMO v *Dawn*, igri, ki zahteva oblico strokovnega razmišljanja in naših sredstev, hkrati pa založniški industriji predstavlja precej veliko tveganje? (Sami tega sicer niti slučajno ne vidimo tako, saj imamo neomajno zaupanje v sposobnosti našega podjetja. Seveda priznavamo, da si inovacija in tveganje do določene mere delita posteljo, toda zakaj bi se morali tega tako bati, da bi bežali od novosti?) Ali pa naredimo korak nazaj in ponudimo nekaj bolj konkretnih, čeravno ne tako revolucionarnih dokazov, da nismo za odmet, da bomo trdo delali in ustvarjali odlične igre?

No, vprašali smo se, kakšne igre si želimo sami igrati. Kaj težko se mi zdi namreč kateremukoli razvijalskemu studiu svetovati naj dela igre, ki jih raje ne bi igrali. Dandanes dobre igre rodi čista strast in ta strast izvira iz želje, da bi igre igrali *in* razvijali; ne rojeva jih poznavanje ene izmed mnogih želja "množičnega trga", kot nas skušajo prepričati z vseh strani. Založniki, novinarji, igralci, vsi imajo številne lastne teorije.

Našo ekipo smo spodbudili, naj priskrbi kreativne ideje za razvijalski oddelek. In natanko s tem so nam sčasoma (navsezadnje le gre za kreativne ljudi...) postregli, predloge smo nato skupaj pretehtali. Izbrali smo dve igri iz različnih zvrsti. Prvoosebno strelsko igro, ker je koncept enostavno kul in predstavlja zanimiv izziv. "Nikoli ne delajte prvoosebne strelske igre," so nam govorili. Je drago, težavno in vedno se moraš zavedati, da so tam zunaj mojstri zvrsti z mističnimi sposobnostmi, ki samo čakajo, da te osmešijo. Druga zamisel je bila boj z vozili – orožarska veselica v areni. Zopet je bila atraktivnost ideje naš glavni adut; to je bilo nekaj, kar bi z veseljem igrali v prostem času.

Rezultat? Igre, ki jih med odmori preigravajo njihovi lastni razvijalci. Ko dosežeš, da trop samosvojih piscev kode, katerega moraš na delovno mesto vedno znova zvabiti s korenčkom v obliki plače, še vedno želi igrati, kar je po tvojem navodilu moral poprej cele dni "klamfati" skupaj, veš, da si na obetavni poti. Ali zato na trg prihajajo boljše igre? Hudiča, da! Izzivam vse razvijalske studie znotraj založniških hiš, ki delajo na igrah, ki niso plod njihove domišljije, naj glasno povejo, da morda vseeno ne bi radi delali na "veliki ideji" šefov nad seboj. Navsezadnje delamo zato, da bi na svet spravili, kar se je porodilo v naših glavah! PCF

Ben Simpson je direktor Nicetecha, **www.nicetech.co.uk**

Digitalna Kamera

Revija za sodobnega fotografa

Že v prodaji!

Vsebina revije

- ZAKLJUČEK TEKMOVANJA ZA FOTOGRAFA LETA 2006
- NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- 8 KORAKOV DO POPOLNIH NATISOV
- KAKO NAJBOLJE FOTOGRAFIRATI NEBO
- OPISI NOVIH FOTOAPARATOV
- PROFIL: BOŠJAN GUNČAR

OBŠIRNA NASLOVNA TEMA:

75 VROČIH IDEJ ZA ZIMSKO FOTOGRAFIJO

Digitalna Kamera

BREZPLAČNA PRILOGA:

KNJIŽICA OBVLADAJTE KOMPOZICIJO

FOTOGRAFIRANJE LUNE IN ZABAVIČNIH PARKOV, NOVA OPREMA, FOTOGRAFIJE BRALCEV, NAKUPOVALNI VODIČ...

NAROČITE SE 02 330 33 02

www.digitalnakamera.net

VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str. 92 Naršite stanovanje s Floorplan 3D

str. 94 Radiotracker 3.0 vam shrani glasbo z radia

str. 95 Preprosto in hitro oblikovanje voščilnic

str. 96 Konec vaših težav z gonilniki

str. 97 Vaš smetar, Smart PC

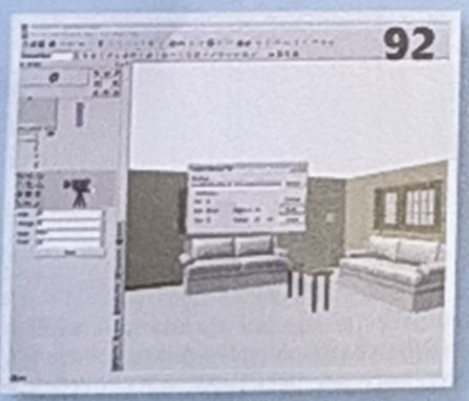
str. 98 Defragmentirajte in pospešite trdi disk

str. 99 S Fusion 8 do lastne spletne strani

str. 100 Hitrejša namestitev Windows XP z nLite

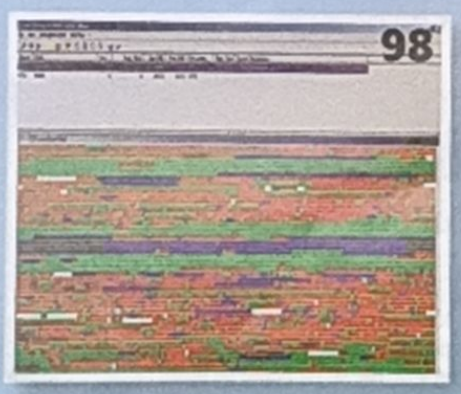
str. 104 Vrhunci razvoja: HomePlug AV

str. 106 Tehnična pomoč za resno izgubljene



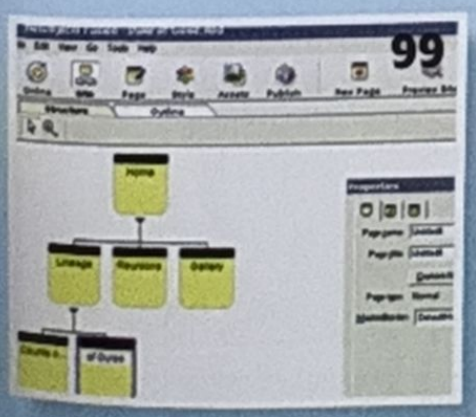
» Preprosto načrtovanje

Prenova starega stanovanja ali selitev v novega ni nekaj, kar bi lahko izpeljali z levo roko, če želite dober končni učinek. Izkoristite vse prednosti računalniškega načrtovanja s programom *Floorplan 3D*.



» Pospešite trdi disk

Defragmentacija trdega diska je ena tistih stvari, za katero vemo, da jo moramo opraviti, a jo je preveč preprosto odložiti na jutri, da bi se temu lahko uprli. S programom *Defrag V4* se boste morda le ojunačili.



» Vrhunska spletna stran

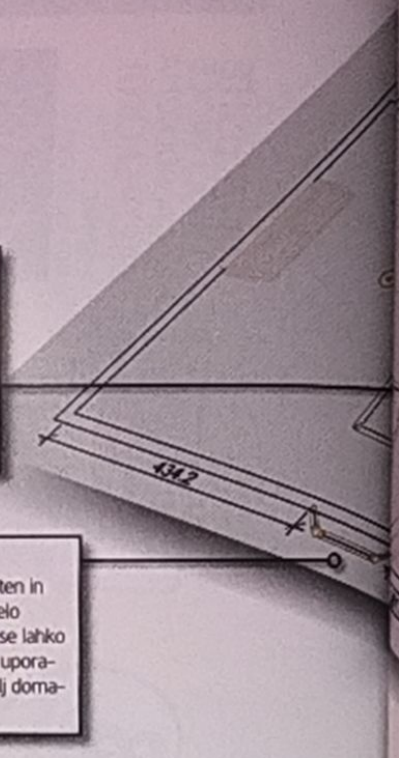
Programski paket *Fusion* je prava stvar za tiste, ki hrepenite po preprostem ustvarjanju spletnih strani, ki ne bodo kričale, da jih ni izdelalo profesionalno oblikovalsko podjetje. Združite moč in enostavnost.

» Internet na "štrom"

Standard HomePlug AV končno omogoča postavitev računalniškega omrežja na podlagi električnega omrežja v hiši ali podjetju. Kable že imate položene, zakaj jih ne bi izkoristili? Pa še hitrosti so več kot dobre.

Izdelaj podaljšek svoje kolibe

Ker smo simčke prevečkrat zapirali v bajte brez vrat in oken ter se pri tem kajpada naslajali, moramo zdaj popraviti vtis ter zasnovati dom, v katerem bi ljudje dejansko lahko prebivali. To smo storili z orodjem *FloorPlan 3D 8*, ki ga boste našli na DVD-ju



Potrebščine
Veliko stvari obstaja, s katerimi lahko poselite svojo novo domovanje: kuhinjski aparati, pohištvo in celo miza za biljard. Naj gre za prepričljivo repliko, kajne?

Odličen položaj
Kot vidite, so tukaj položaji sten in različnih olepšav izmerjeni zelo natančno. Med namestitvijo se lahko odločite, ali boste kot enoto uporabljali palce ali nam veliko bolj domače centimetre.

Če smo lahko popolnoma iskreni, tako za nas kot verjetno tudi za vas obstaja bolj malo možnosti, da bi si lahko kaj hitro razširili domovanje. Kdorkoli je pač glavni pri tem, bi takoj skozi stisnjene zobe zasikal "to vas bo drago stalo", vi pa bi lahko pospravili minomet in kramp. Redki posamezniki planeta so se rodili z zlatimi kahlami in še danes sedijo na loncih zlata, nekateri posamezniki pa imajo to srečo, da so za svoje delo dobro plačani in si zato lahko tudi kaj privoščijo. Če se uvrščate med slednje in v bližnji prihodnosti nameravate svoj vrt zamenjati z dvema dodatnima sobama, bi bilo nemara prav, da se seznanite s programom *FloorPlan 3D*, zadevo, ki nadebudnim sobnim arhitektom pomaga v nekaj minutah izdelati načrt nove, upamo, da ne črne gradnje.

POPOLNA GRADNJA

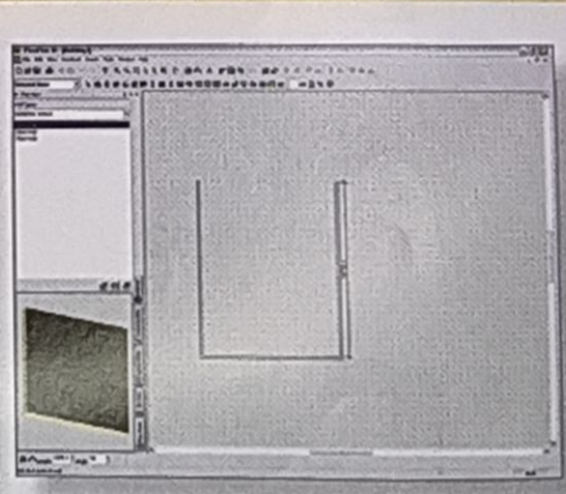
Lepota uporabnosti programa *FloorPlan 3D* namiguje nase že v samem imenu orodja – da, uganili ste – po tistem, ko boste ustvarili načrt, se boste po njem lahko tudi sprehodili v načinu 3D. Lepa in uporabna lastnost je tole, ki jo pogrešajo vsi nedeljski uporabniki takšnih programov, kajti z bolj zapletenim profesionalnim programjem stvaritev pogledov 3D ne bi mogli vedno povezovati ravno z mezincem leve noge. Samo snovanje načrta sestoji iz prepostega vlečenja elementov na sceno, poskrbljeno pa je tudi za njihove dimenzije, da je na koncu prostorska "umetnina" tudi skladna. Jasno, prostor lahko opremite tudi s pohištvom, da ne bo videti dolgočasno kot kakšna izpraznjena industrijska ropotarnica.

Verjetno ste pričakovali, da vas bo polna različica programa *FloorPlan 3D 8* čakala na našem disku, in prav imate. Registrirajte se na spletni strani **www.avanquest.co.uk/future/floorplan/register**. Prosimo vas, da pohitite, saj tale ponudba preneha veljati konec marca leta 2007, ki se v času pisanja tega članka že zelo nemarno hitro bliža. Prav tako nikoli ne veste, kdaj vas bo prijelo preurediti svojo hišo po najnovejših arhitekturnih trendih. **PCF**

Prečudoviti dom

Kam pa pridemo brez domišljija?

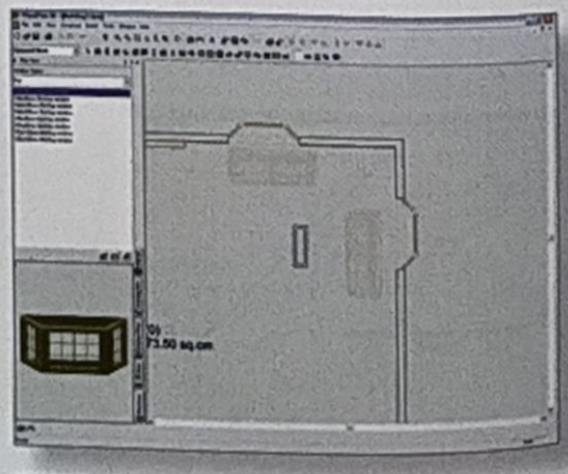
1 Ko boste zagnali *FloorPlan 3D*, vas bo pričakal prijazen pozdravni zaslon, popolnoma sivega videza. Nič se ne bojte, saj lahko vključite mrežo in s tem poskrbite za to, da stene vaše hiše ne bodo imele čudnih krivin. Kliknite na gumb **Grid Toggle** in točke, ki bodo vodile vaše poteze, se bodo pojavile.



2 Risanje sten je preprosta vaja klikanja in vlečenja, pri tem pa bodite pozorni na dimenzije. Privzeto bodo nastavljene stene debeline 20cm, debelino pa jim lahko določite tudi sami. Bržda pa se boste gibali vseskozi nekje od 10 (predelne notranje) do 20 ali 30cm (za zunanje nosilne stene).

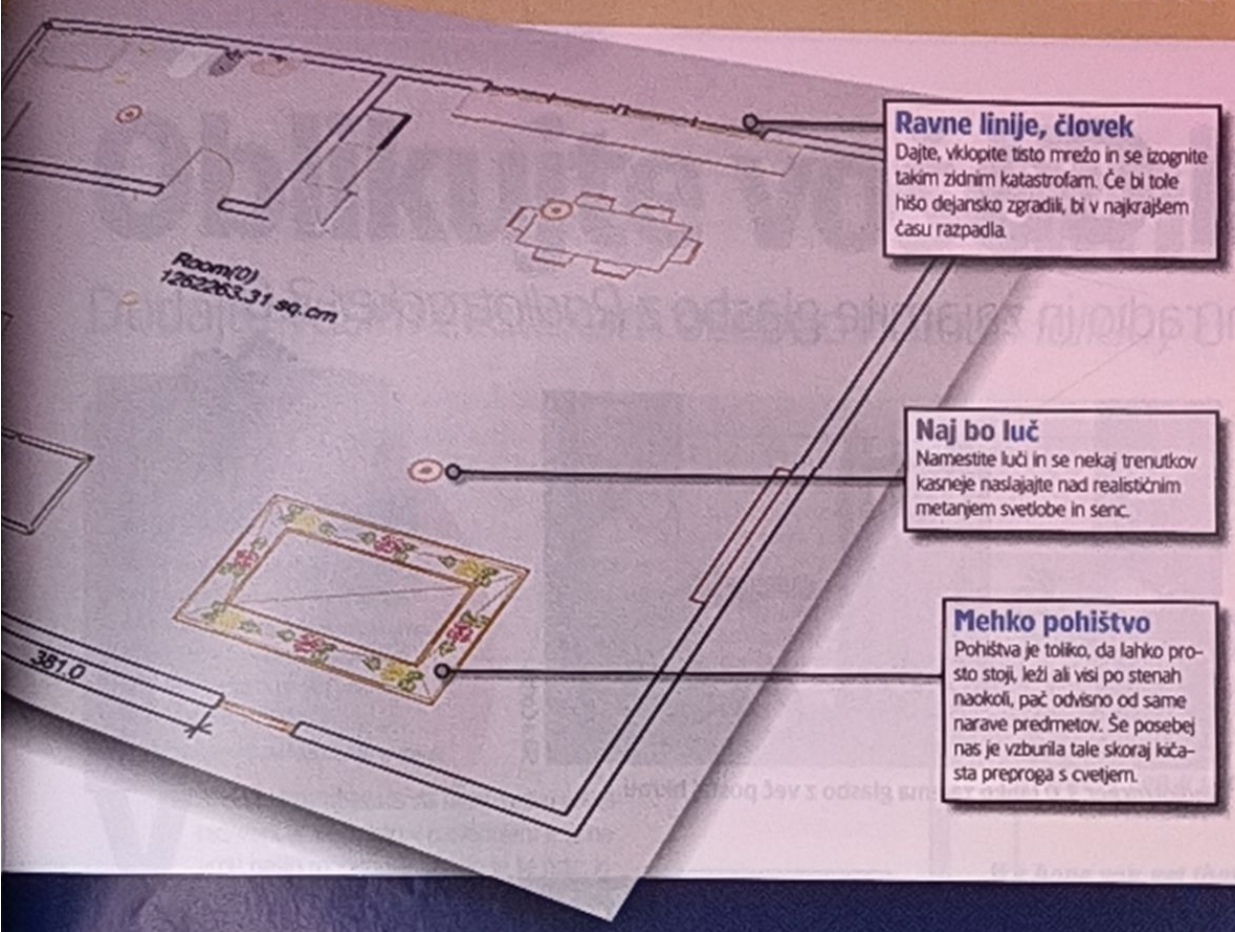
Nadgradnja

Če imate v načrtih prenovo hiše, si boste želeli orodje *FloorPlan 3D* tudi nadgraditi. Preprosto skočite na spletno stran www.avanquest.co.uk/future/floorplan/offer in v začetni fazi preverjanja vtipkajte besedo "floor".



6 Opremljanje hiše ne bi moglo biti bolj preprosto opravilo. Le poiščite kategorijo opreme, ki vas zanima, in pred vami se bo pojavil cel seznam dekorativne, električne ali kopalniške opreme. Po stenah lahko namestite celo stikala za luči in vtikače.

Vaš dom v treh dimenzijah



Ravne linije, človek
Dajte, vklopite tisto mrežo in se izognite takim zidnim katastrofam. Če bi tole hišo dejansko zgradili, bi v najkrajšem času razpadla.

Naj bo luč
Namestite luči in se nekaj trenutkov kasneje naslajajte nad realističnim metanjem svetlobe in senc.

Mehko pohištvo
Pohištva je toliko, da lahko prosto stoji, leži ali visi po stenah naokoli, pač odvisno od same narave predmetov. Še posebej nas je vzburila tale skoraj kičasta preproga s cvetjem.

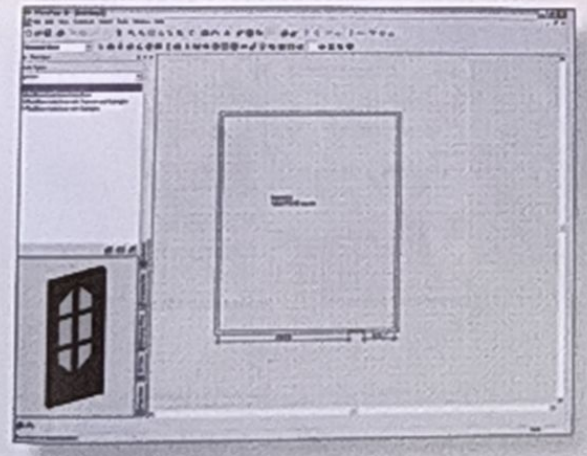
NA DISKU

FloorPlan 3D
Odličen za snovanje bodisi prizidkov bodisi večjih hiš. Pridno sledite našim napotkom in v prihodnosti boste potrebovali le še nekaj močnih in konkretno spotenih delavcev.
www.avanquest.co.uk

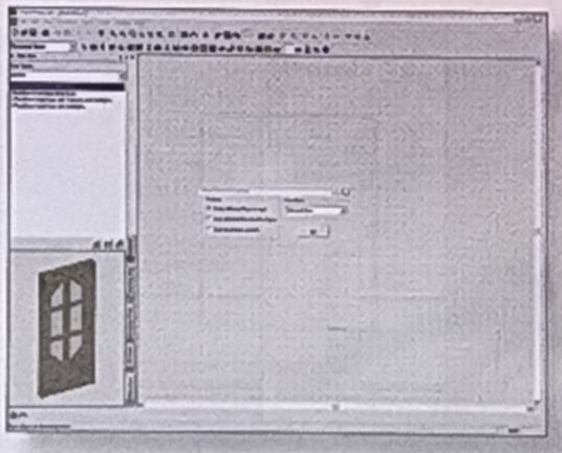
OpenOffice 2.0
V uredništvu revije *PCFormat* ne vidimo prav nobenega razloga, zakaj bi morali zmetati kup denarcev za sveženj pisarniških programov, če pa so na naših diskih popolnoma brezplačni paketi. Več kot samo dobro se spopada s težko konkurenco.
www.openoffice.org

Firefox
Je varen, lepši in v splošnem boljši brskalnik od *IE*. Najboljši dokaz za to pa je viden v tem, koliko drugi brskalniki kopirajo ideje Mozille. Če je kdo med vami preizkusil *Internet Explorer 7* točno ve, kaj mislimo s tem povedati.
www.getfirefox.com

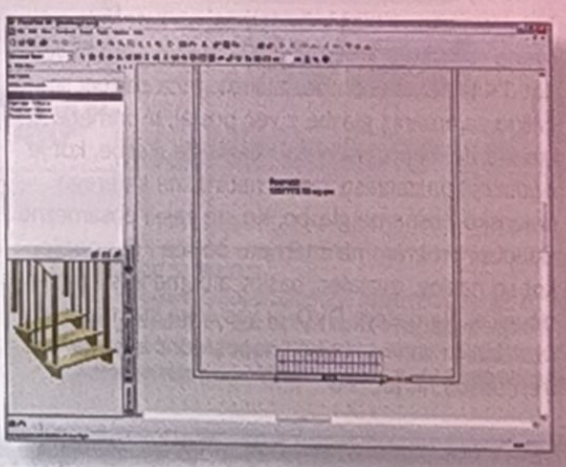
ZoneAlarm
Zaklenite se pred nemarnimi vdori v sistem s tem požarnim zidom. Neskončno bolj je tudi nastavljiv, kot v Windows XP vgrajen poskus odpravljanja podobnih težav. Prevzemite nadzor v svoje roke.
www.zonealarm.com



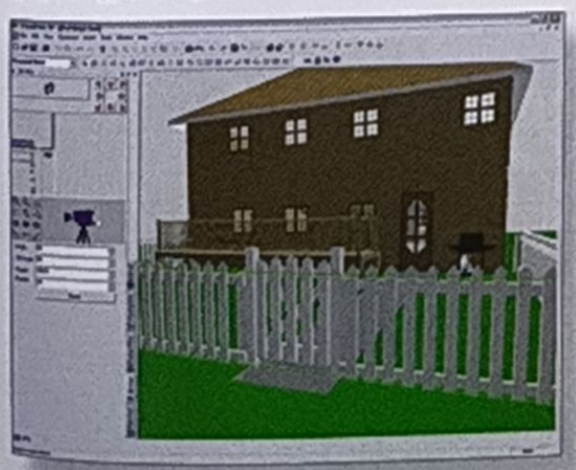
3 Zdaj, ko ste ustvarili stene ene sobe v hiši, je potrebno urediti dostop do nje. Vrata bi bila za to kar pomemben element, zato poglejte na orodno vrstico, kjer je ikonica v obliki vrat. Kliknite nanjo in postavite vrata na eno izmed vaših sten, ki se vam zdi za to dejanje pač najprimernejša.



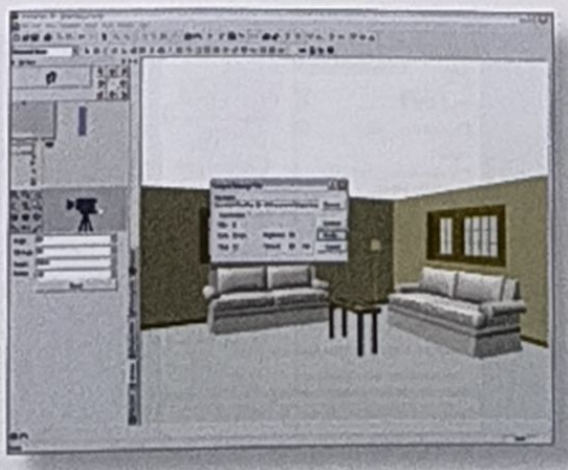
4 Če z bungalovom niste zadovoljni, si boste nekoč zaželeli drugega nadstropja. Iz menija izberite **Second Floor** in prikazala se vam bo možnost kopiranja celotnega spodnjega nadstropja v višje. To seveda pomeni, da boste obenem skopirali tudi vhodna vrata, zato jih le izberite ter izbrišite.



5 Kaj potrebujeta pritličje in nadstropje, da lahko funkcionirata? Bravo, uganili ste, to je stopnišče. zatorej najprvo poiščite gumb na orodni vrstici, ki je podoben stopnicam, ter na podoben način, kot ste risali stene, povlecite tudi stopnice. Ko se bodo obarvale modro, pomeni, da so pravilno povezane.



7 V vsem navdušenju boste nemara pozabili na vrt, kjer postavljanje elementov poteka na podoben način kot opremljanje prostorov. Na vrh najvišjega nadstropja pa le poveznite tudi streho. Nato pa, podobno kot mi, v načinu 3D opazujte rezultate svojega dela. Ustrezen gumb boste našli v spodnjem levem kotu.



8 Ko boste končali, bo prišel čas za to, da hišo pokažete vsem, ki vas poznajo. Podajte se na meni **View**□**Photorealistic image** in kliknite na gumb za generiranje slike. Pod **Modify** nastavite kvaliteto na devet in ločljivost na 1.024x768 ali pa se poigrajte z drugimi nastavitvami. Kliknite na **Continue**.

9 A bejž no, bejž! Pred vami se bo v nekaj trenutkih pojavila slika izbrane sobe. Naš trud na sliki je le okrnjen prikaz tistega, kar program *FloorPlan 3D* zmore. Na vas samih je, do kakšne mere boste izkoristili njegove zmožnosti. No, pa ste le postali sobni arhitekt svojih lastnih konstrukcij.

Radio Ga Ga

Prislonite ušesa na spletni radio in zajamite glasbo z *Radiotracker 3.0*

Zaradi zmeraj večje priljubljenosti predvajalnikov MP3 in naraščajoče kapacitete shranjevanja podatkov v povprečnih domačih računalnikih ima danes večina ljudi na trdih diskih velikansko zbirko glasbe. Kar pa še zmeraj prav nič ne zaleže, če ste tako brezupno neodločni kot mi. Internetni radio je odlična izbira za to značajsko napako, saj lahko ure in ure predvaja glasbo določene zvrsti, ki vam v danem trenutku pač najbolj ustreza.

Kmalu pa boste ugotovili, da te postaje predvajajo skladbe, ki so vam všeč, le v bežnih trenutkih, ko hreščijo iz vaših zvočnikov, nato pa se za vedno izgubijo v eter. Če vam ne uspe v tistem trenutku zapisati naslova skladbe, je morda nikoli več ne boste našli in boste tako obsojeni na nadlegovanje uslužbencev v najbližji prodajalni plošč z "...ali poznate tisto, ki gre nekako tako – du, du, du, di, lalala, bip?"

NA PRAVI POTI

In na tej točki nastopi fantastični *Radiotracker 3.0* kot pravi vitez z bleščečo čelado, na katero je pritrjena radijska antena. Njegov seznam obsega več kot 14.000 radijskih postaj, omogoča pa tudi sočasno zajemanje glasbe z več postaj. V primerjavi s standardnimi programi za zajemanje glasbe, kot je *Audacity*, pa zablesti zaradi načina, na katerega dejansko posname glasbo. Ko ste zajeli posamezno skladbo, program na internetu poišče informacije, kot so naslov, izvajalec, naslov albuma in slika naslovnice. Na našem DVD-ju vas čaka standardna različica, ki vam omogoča neposredno zajemanje s treh postaj hkrati. **PCF**

Slika Corbis

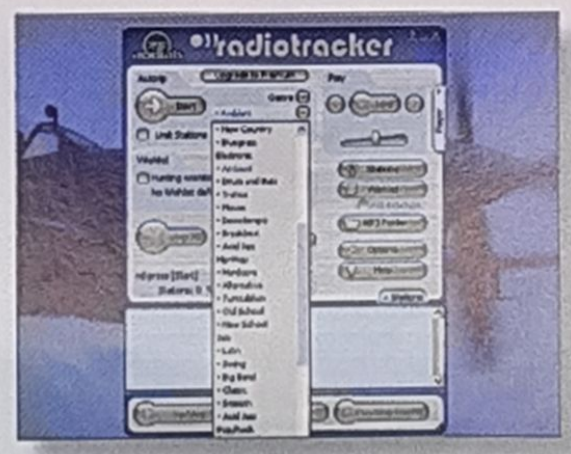
***Radiotracker 3.0* lahko zajema glasbo z več postaj hkrati.**

Nadgradnja

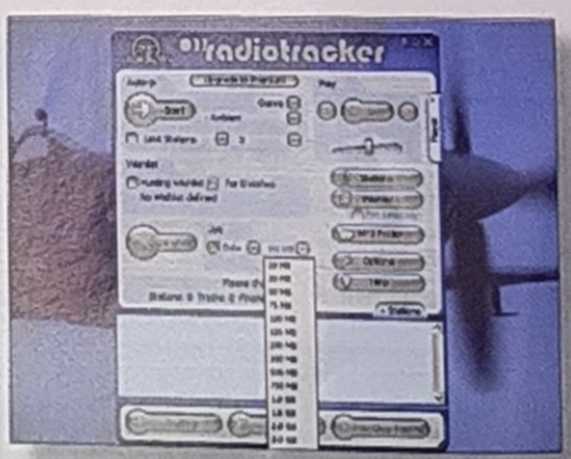
Če vam je ta majhna aplikacija prirasla k srcu, jo lahko nadgradite na različico Platinum, ki ponuja veliko dodatnih možnosti. Za vas, srečne bralce, smo se dogovorili za 30% popust – odpravite se na www.radiotracker.com/pcformat

Povečajte vašo zbirko... glasbe...

...brez nepotrebnih muk

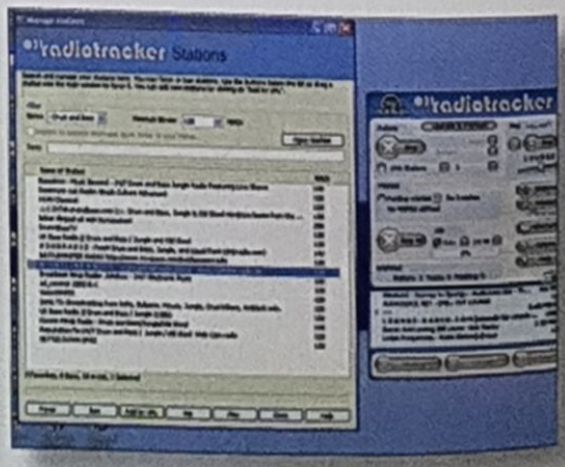


1 Funkcija **Autorip** je dobra izbira, če niste preveč zahtevni in želite zajemati glasbo s postaj, ki jih *Radiotracker* izbere v okviru določene zvrsti ali s seznama vaših priljubljenih postaj. Vse, kar morate storiti, je, da v priročnem spustnem meniju izberete zvrst glasbe, ki jo želite zajeti, nato pa kliknete na **Start**.



2 Razdelek **Job** je pomembno orodje, saj bo daljše delovanja programa hitro napolnilo vaš trdi disk. Omogoča vam, da izberete točko, na kateri se bo zajemanje glasbe ustavilo – glede na čas ali količino podatkov. Potrdite polje **Job**, iz menija izberite **Data** ali **Time**, nato pa še želene parametre.

3 S klikom na gumb **Live** lahko poslušate v živo katerokoli postajo, ki jo trenutno snemate. Tukaj lahko spremenite jakost in zamenjate postaje, kar nima nobenega vpliva na snemanje posameznih skladb. Dostop do skladb vam nato omogoča gumb **MP3 Folder**.



4 Če ste bolj izbirčni, lahko izberete določene postaje, s katerih boste snemali glasbo, tudi tako, da vpišete njihov spletni naslov, če slučajno niso zajete v zares obširni bazi podatkov programa *Radiotracker*. S funkcijo **Autorip** pa lahko določite, s katerih postaj boste zajemali glasbo in s katerih ne.

"Njegov seznam obsega 14.000 radijskih postaj, omogoča pa sočasno zajemanje z več postaj"

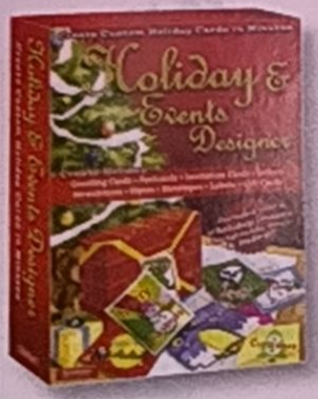
NA DISKU

MediaJoin
Če bi radi združili razne datoteke, je tale majhna aplikacija kot nalašč za vas. Ne le da združi avdio/vizualne datoteke, temveč deluje tudi z bolj običajnimi datotekami .txt.
camtech2000.net/Pages/MediaJoin.html

musikCube
Ste naveličani nepripravnega *iTunes*? Uporabite *musikCube* in uredite vašo medijsko zbirko. Zapomni si, katere skladbe poslušate, in samodejno ustvari sezname predvajanja.
www.musikcube.com

Oblikujte voščilnice

Dodajte vašim čestitkam osebno noto s *Holiday & Events Designer*



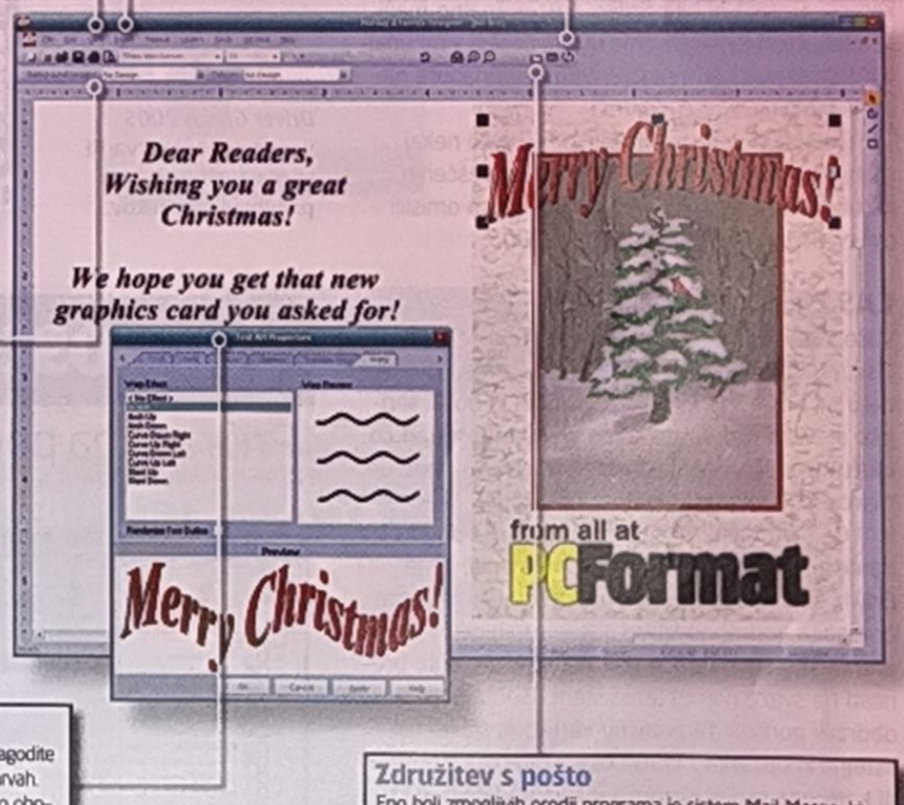
V uredništvu dobimo za božič veliko voščilnic, vendar se pozno v naslednjem letu na vrhu naših monitorjev zbiljejo le še tiste, ki so bile ročno izdelane. Menimo namreč, da ročne stvaritve izkazujejo veliko večjo pozornost kot tiste kupljene, na katerih sta načečkani dve besedi. Če nam torej nameravate letos poslati kakšno čestitko s pohvalami, vam ne preostane nič drugega (razen morda lepila in bleščic), kot da uporabite tole majhno aplikacijo. Celotno različico boste našli disku; zato se registrirajte na **www.bluesquad.co.uk/future/holidayandevents/register** in prejeli boste brezplačno serijsko številko. PCF

Pogled na hrbtno stran
V čestitko ne pozabite napisati vašega sporočila. Mi smo ga v tem primeru napisali na hrbtno stran, bolje pa je, da ga napišete znotraj, tako da se natisnjena čestitka lahko lepo preloži.

Vstavite slike
Uporabite ta meni, da pobrskate po slikah in jih vstavite v čestitko.

Zavrtite
Če želite dodatno prilagoditi vašo čestitko, lahko vstavljeno besedilo in slike tudi zavrtite. Objekte lahko zavrtite le pod določenimi koti – če želite zavrteti sliko v obratni smeri od urinega kazalca za 10 stopinj, boste morali vnesti 350 stopinj.

Elementi ozadja
Če vam primanjkuje idej, lahko s pomočjo tega menija takoj napolnite voščilnico z rojstnodnevnimi tortami in drugimi okraski.



Umetnost pisav
Besedilo voščilnice lahko prilagodite v vseh mogočih oblikah in barvah. Sami smo se odločili za obliko oboka. Da bi besedilo izstopalo, smo dodali tudi senčenje.

Združitev s pošto
Eno bolj zmogljivih orodij programa je sistem Mail Merge, ki na podlagi podatkov v imeniku Windows takoj opremi vsako čestitko in ovojnico s prejemnikovim imenom in naslovom.

Nadgradnja

Podjetje BlueSquad ponuja bralcem *PCFormata* poseben popust. Obiščite spodnjo spletno stran, vnesite kodo BSQ-ALL in si zagotovite 10% popust na vse njihove izdelke.
www.bluesquad.co.uk/future/products/offer

NA DISKU

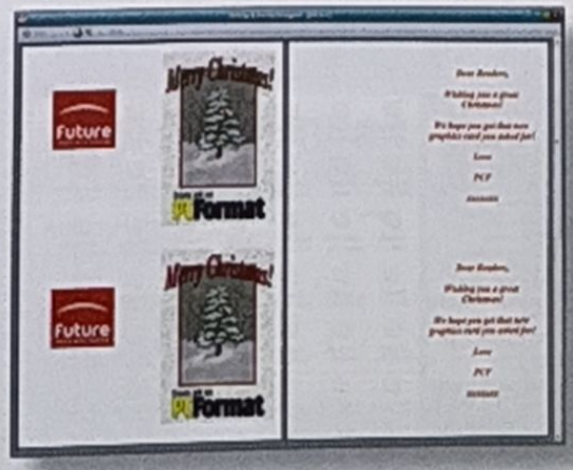
The GIMP
GIMP, kar je okrajšava za GNU Image Manipulation Program, če slučajno niste vedeli, je brezplačna aplikacija za popravljanje fotografij, sestavljanje slik in druga mukotrpna opravila z različnimi grafičnimi podobami, ki so se znašle na vašem trdem disku.
www.gimp.org

VisiPics
Ta enostavni program je odlična izbira za vse z ogromno zbirko fotografij. Na vašem trdem disku poišče podvojene slike in jih prikaže skupaj, tako da se lahko hitro odločite, katero sliko boste obdržali in katero svojo sliko boste izbrisali.
foxie.griffox.info/visipics

Digital Camera Enhancer
DCE popravi vaše nerodne fotografije z vsemi potrebnimi izboljšavami. Odličen je tudi za glajenje kože na posnetkih od blizu in za popravljanje slik, ki so bile posnete pri slabi osvetlitvi. S tako malo dela lahko imate toliko boljše slike...
www.mediachance.com

Brezmadežno spočetje

Izdelajte voščilnice, ki jih boste poslali s ponosom...



1 Tiskanje dvostranskih čestitk zahteva kar nekaj obračanja papirja, zato vam bo morda laže, če boste v tiskalniku pustili samo en list. Nastavite program tako, da se bo natisnila le prva stran, ko je natisnjena, pa počakajte, da se posuši, jo obrnite in znova vstavite v podajalnik papirja.

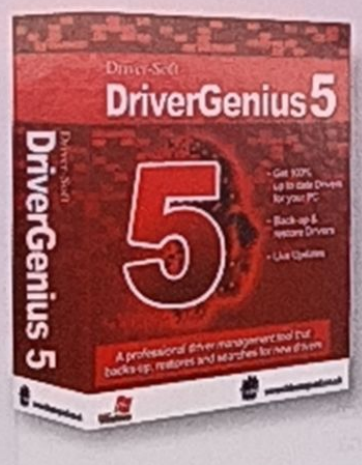
2 Zdaj ukažite programu, naj natisne drugo stran. Če je šlo vse po načrtu, boste lahko zložili in poslali dve čestitki. *Holiday & Events Designer* lahko uporabite tudi za izdelavo potiskanih ovojnic. Ovojnico vedno vstavite v tiskalnik tako, da je stran z zavihkom obrnjena navzgor in naslov se bo znašel na pravi strani.

Rešite vaše gonilnike

Poskrbite za brezhibnost svojih sistemov z *Driver Genius 2005*

Za novinarje, ki pišejo o novih tehnologijah in nenehno menjavajo sestavne dele raznih dolgočasnih naprav, so gonilniki v bistvu prekletstvo obstoja. Tako smo se na primer prejšnji teden popolnoma brezplodno mučili z odstranjevanjem nekih gonilnikov za grafično kartico. Seveda bi bil celoten proces znatno manj stresen, če bi lahko še pred vsemi posegi v računalnik izdelali varnostno kopijo celotnega nabora naših gonilnikov.

Zdaj nam je docela jasno, da bi imeli nekaj manj sivih las in nekaj manj besno raztreščenih kartic na tleh, če bi si pred enim tednom omislili *Driver Genius Professional Edition 2005*.



***Driver Genius 2005* vam omogoča ustvariti varnostno kopijo poljubnih gonilnikov.**

Nadgradnja

Če želite program nadgraditi na najnovejšo različico, *Driver Genius Professional*, se odpravite na www.bluesquad.co.uk/future/drivergenius/offer in vnesite kodo BSQ-DRIVER, da si zagotovite 1.800 SIT popusta.

ČAS ZA GONILNIK

Vašo kopijo *Driver Genius Pro 2005* boste našli na disku. Namestitev programa je enostavna, na internetu pa boste vašo kopijo registrirali in dobili serijsko številko. Odpravite se na **www.bluesquad.co.uk/future/drivergenius/register**, kjer vas bodo do marca 2007 opremili z dostopno kodo.

Če razmišljate o – groza vseh groz – ponovni namestitvi Windows, je potrebno omeniti, da je *Driver Genius* v tem primeru skoraj nujen, saj vam omogoča podrobno izbiro posameznih delov vaše prenapihnjene množice gonilnikov, ki jih želite prenesti na sveže nameščeni sistem. Morda bi radi obdržali gonilnik za grafično kartico in se znebili tistega, ki upravlja z USB božično smrekico in zaradi katerega se vaš sistem zaganja dodatnih 30 sekund? *Driver Genius* je tukaj, da vam ustreže. **PCF**

"Če razmišljate o ponovni namestitvi Windows, je ta program nujen"

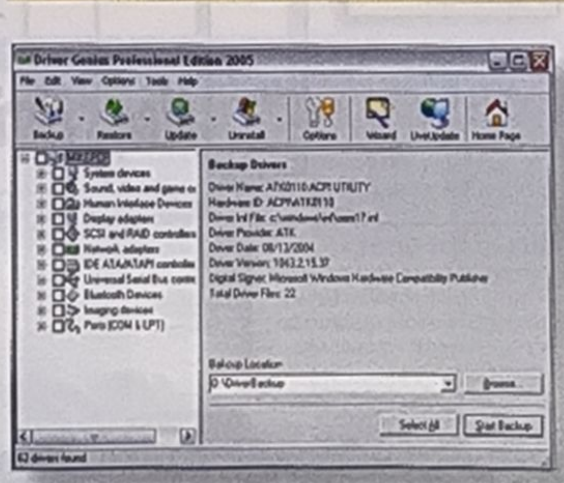
NA DISKU

OpenOffice 2.0
Da ne boste mislili, da smo hinavski, vam povemo, da je bil tale vodič napisan v *OpenOffice*. Kot alternativa *MS Office* je popolnoma spodoben, hkrati pa tudi popolnoma brezplačen. In kaj, za vraga, potem sploh še čakate?
www.openoffice.org

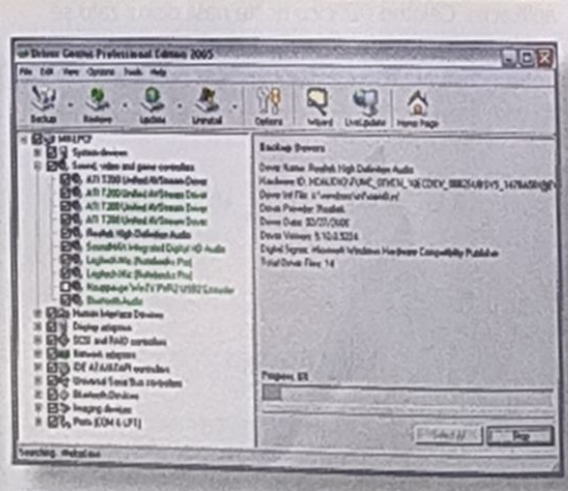
Yamipod
Se še zmeraj borite z vso nepotrebno navlako v *iTunes*? Prilagodite vaš iPod s to priročno aplikacijo, ki spremeni neprilagodljive podrobnosti v prilagodljive. Če želite povleči in spustiti datoteke iz in na vaš iPod, je to aplikacija za vas.
www.yamipod.com

Varnostna kopija pri roki

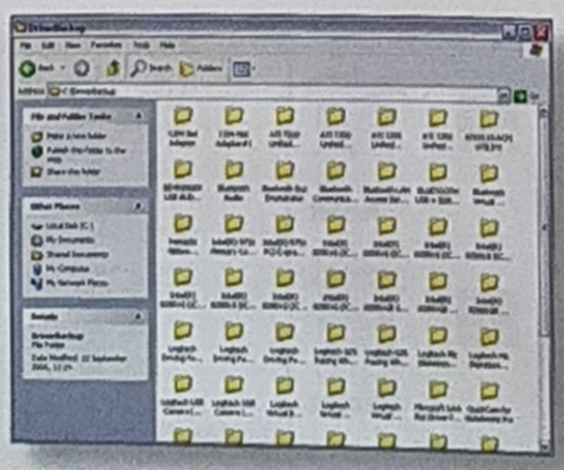
Priprava na ponovno namestitev



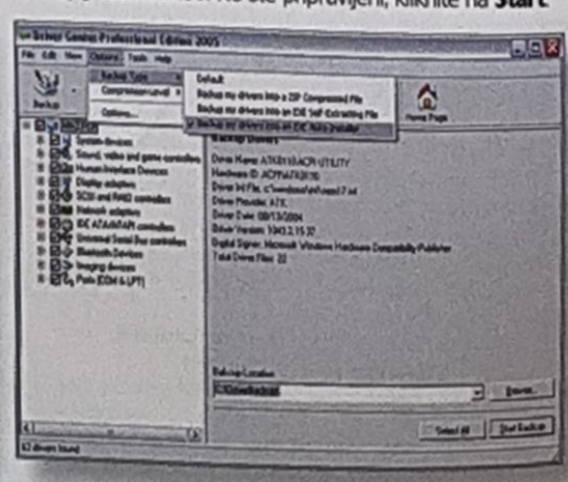
1 To je glavni zaslon aplikacije *Driver Genius*, v katerega boste buljili večino časa. Na srečo je poln informacij, vključno s priročnim seznamom vseh vaših gonilnikov. Privzeto boste pregledali vse in odstranili tiste, ki jih ne potrebujete. Kliknite na znak plus, da razširite okno.



2 Ker smo nehali uporabljati Hauppauge WinTV PVR2 USB2, ga ne želimo vključiti v našo varnostno kopijo gonilnikov. Odstranite kljukico, da ga odstranite iz izbire. Predlagamo vam, da za mapo varnostne kopije izberete mapo, ki jo boste hitro našli, na primer **C:\KopijaGonilnikov**. Ko ste pripravljeni, kliknite na **Start**.



3 Ta metoda vam zagotavlja pregledno strukturo map, iz katerih lahko izbirate gonilnike ob namestitvi nove strojne opreme na vašem sveže namešČenem operacijskem sistemu. Ko se prikaže čarovnik **Found New Hardware**, ga boste lahko usmerili na specifičen komplet gonilnikov za to napravo.



4 Alternativa je tale elegantna nastavitev v meniju **Options→Back up type**, ki izdela varnostno kopijo vseh vaših gonilnikov v obliki velikanske izvršilne datoteke, ki se namesti samodejno. Spravite to datoteko na pomnilniški ključek in jo zaženite na novem računalniku, tako da boste imeli gonilnike spet na mestu.

Pametnjakovič

Medtem ko naši PC-ji besno zavirajo, kličemo *Smart PC* na pomoč

Smart PC vam ponuja orodja, s katerimi lahko prestavite čas tiste nujne ponovne namestitve operacijskega sistema, ki jo vsi tako sovražimo. Še Vista ne bo odporna nanje. Z rezanjem neveljavnih vnosov v registru, bližnjic, ki ne kažejo nikamor, in podvojenih datotek lahko znatno pospešite sistem in ga ohranite pri zdravju. Kar takoj registrirajte to priročno orodje na **www.bluesquad.co.uk/future/smartpc/register**, kar lahko storite do maja naslednje leto. Po registraciji pa boste brezplačno dobili registracijsko kodo.

***Smart PC* si bo ogledal vse težave z vašim sistemom in jih odpravil z eno samo dobro merjeno potezo.**

Nadgradnja

Privoščite si 3.600 SIT nižjo ceno pri nadgradnji na najnovejšo različico programa *Smart PC*. Obiščite spodaj zapisano spletno stran in vnesite promocijsko geslo SMART.

www.bluesquad.co.uk/future/smartpc/offer

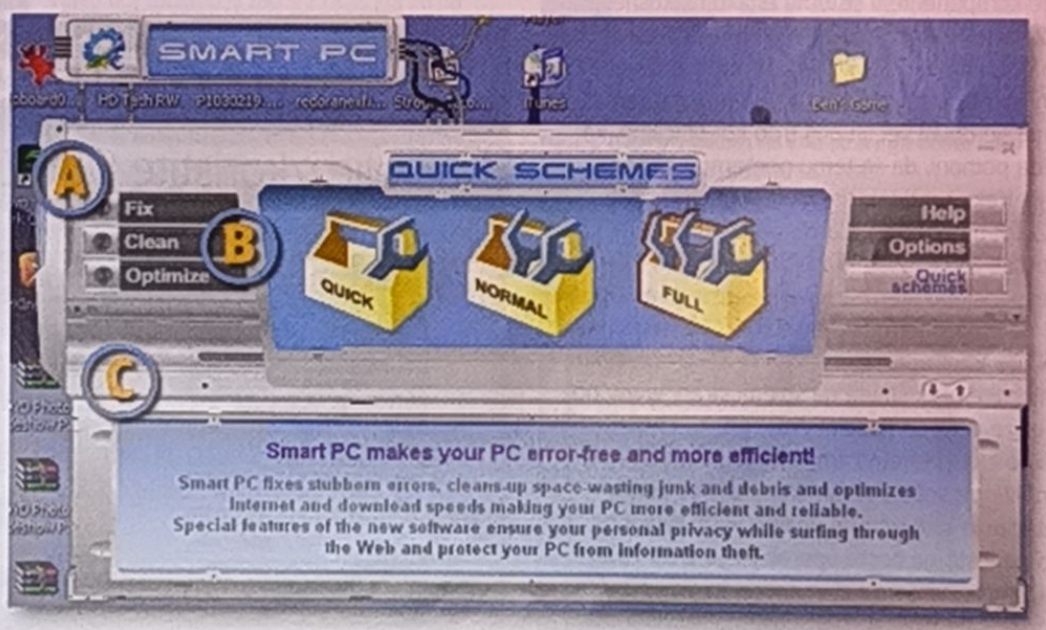
A Naša prva postaja je register. Ta se sčasoma zapolni z res pisano navlako, ki jo bo *Smart PC* brez večjih težav očistil. Prikazal vam bo seznam vsega, kar bo našel, na primer pisav in vnosov primernih za odstranjevanje, ko izberete vnose, ki se jih želite znebiti, pa bo težaško delo opravil namesto vas.

V *Smart PC* je vgrajeno tudi odlično orodje, ki poišče neveljavne bližnjice in jih odstrani ali po potrebi pravilno poveže.

B Če bi iz *kakršnegakoli razloga* radi skrili sledi svojega brskanja po internetu (ničesar vas ne obsojamo, toliko da veste), lahko storite tudi to. Preprosto odkljukajte primerna okenca, na primer zgodovino odprtih dokumentov in začasne internetne datoteke, pa nihče nikoli ne bo vedel za vaše skrivne obsesije.

V prav vsakem računalniku se bo čez čas nabrala gora nepotrebnih datotek. Nekatere so popolnoma neškodljive in samo zasedajo prostor na disku, najdejo se pa tudi takšne, ki bodo povzročale celo vrsto težav in sesuvale sistem. Z odstranjevanjem nepotrebnih in podvojenih datotek boste dali svoj računalnik na dieto, vse, kar je za to potrebno, pa je enostaven pregled.

C S spreminjanjem nekaterih malo manj znanih nastavitev v Windows v razdelku "Optimize", lahko iz sistema izžamete še nekaj dodatnih kapljic energije in pospešite zagonske čase, in to z le nekaj kliki. Vsako okence na jezičkih "System", "Internet" in "Media" spremlja kratko pojasnilo in priporočena nastavitev, tako da ne bi smeli imeti težav. **PCF**



NA DISKU

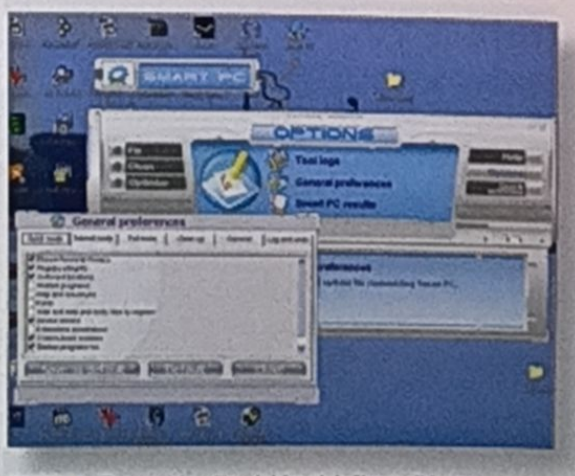
Bootskin
Je že fino, če imate nindža-računalnik z lučkami in gigantskimi ventilatorji, a vas nihče ne bo jemal resno, če se vam še vedno pojavlja standardni zaslon za nalaganje. Z *Bootskin* lahko varno spremenite zagonski zaslon, ne da bi vas moralo skrbeti, da bi sesuli jedro sistema.

XP Syspad
Ko je sistem res potrebno ponovno namestiti, marsikoga zagrabi panika, ker je nekam založil serijsko številko. *Syspad* bo poiskal serijske številke za programe v Windows in vam omogočil obnovo sistema ali paketa.
www.xtort.net/xtort/xpsyspad.php

Hitro in po vrsti

Organizirajte lastno čistilno akcijo

1 V *Smart PC* so vključene tri možnosti za hitre popravke, tako da lahko računalnik optimizirate z le dvema klikoma. Izberite način **Quick**, **Normal** ali **Full** in odpri se bo zaslon, kjer lahko določite, katere procese želite zagnati.



2 Za vse tri načine lahko določite tudi lastne privzete možnosti, in sicer v okvirju **General preferences**, ki ga boste našli pod **Options**. Spet gre za preprosto označevanje želenih možnosti, ki jih je potrebno samo še shraniti. Te možnosti bodo nadomestile prejšnje nastavitve.

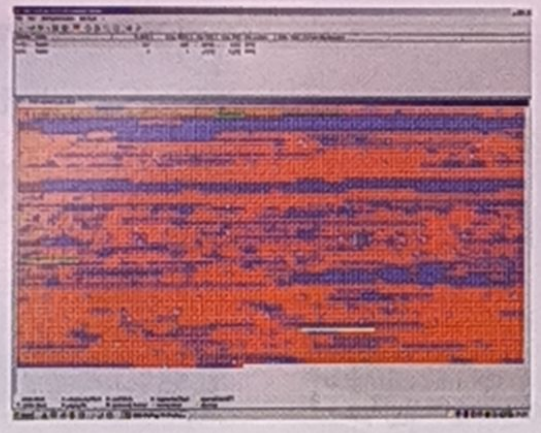
Hitrejši trdi diski

Prav lično smo pospravili naše datoteke z *O&O Defrag V4 Professional*

Ker imajo trdi diski mehanske in gibljive dele, so vedno najpočasnejše komponente v vašem sistemu. Zato bodo vedno tudi najšibkejši člen v sistemu, pa če se Intel še tako trudi postavljati nove hitrostne rekorde, tudi če ATI in nVidia na trg zmečeta še tristo novih grafičnih kartic (ki po možnosti ne podpirajo DX10, da bo ja moralo čim več ljudi čez pol leta kupiti novo kartico, ko bodo sistem nadgradili na Windows Vista) in če se hitrosti pomnilniških modulov končajo nekje pri terahertzih. Celo sistemi s parom Western Digitalovih diskov Raptor X z 10.000 obrati v minuti v polju RAID bodo deležni ozkega grla na istem mestu, še posebej, če so tudi druge komponente v sistemu enako razkošne.

Zato je vzdrževanje trdega diska seveda še kako pomembno. Visoka temperatura je seveda glavni vzrok smrti trdih diskov – neorganizirani diski pa morajo delati več in bolj trdo kot običajno, kar seveda pomeni, da se temu primerno bolj segrevajo. Kako torej vse tiste datoteke pospraviti bolje, kot bi to naredila profesionalna čistilka? Privoščite mu telovadbo z *O&O Defrag V4 Professional*, polno različico programa, ki ga boste našli na priloženem DVD-ju. Ko vas bo zasrbelo, da bi program uporabili tudi sami, se preprosto registrirajte prek spleta na spletni strani **www.oo-software.com/en/special/defrag4**.

Gre za neverjetno zmogljiv in prilagodljiv program, ki omogoča pet različnih načinov defragmentacije in tudi izčrpno analizo vaših pogonov. Kako pogosto ga boste uporabljali je čisto vaša odločitev, a vedite, da tisto puščanje, da se datoteke snemajo čez noč, pošteno zasvinja vaš disk, če niste previdni. **PCF**



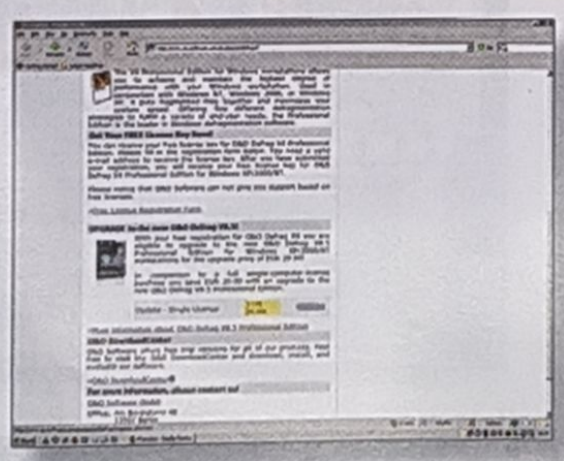
Z defragmentacijo boste iz svoje strojne opreme iztisnili največ.

Nadgradnja

Lastniki brezplačne različice *O&O Defrag V4* imate na voljo nadgradnjo na *O&O Defrag V8.5 Professional Edition* za Windows XP/2000/NT za le 29,90€ (pri tem prihranite 20€). www.oo-software.com/en/special/defrag4

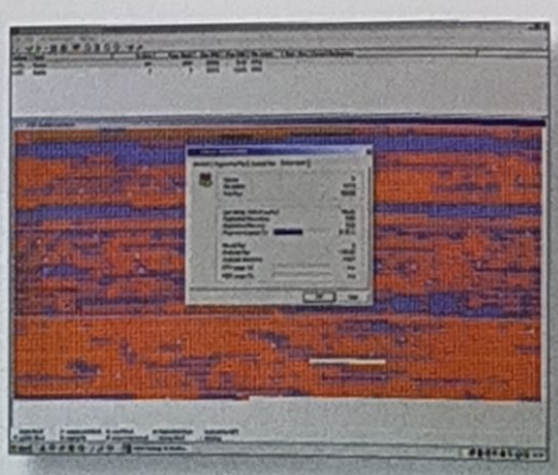
Organizacija čez vse

Najbolje izkoristite *O&O Defrag V4*

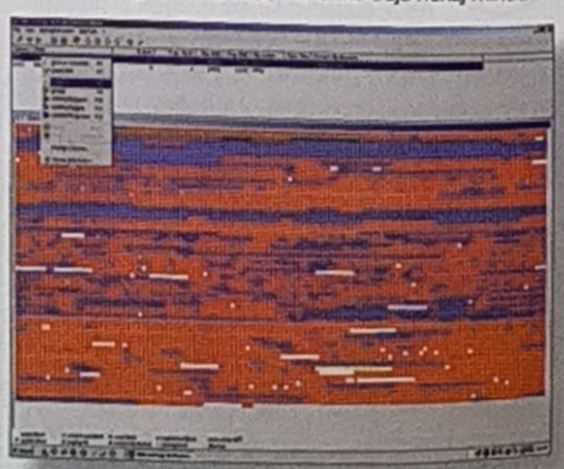


1 Ko program namestite s priloženega diska, ga je potrebno še registrirati, da dobite aktivacijsko kodo. Program lahko uporabljate 30 dni tudi brez nje, vseeno pa vam priporočamo, da čim prej skočite na **www.oo-software.com/en/special/defrag4**.

2 Po zagonu programa boste videli seznam vaših diskov in osnovne informacije o njih. Celotno analizo si lahko ogledate tako, da kliknete na pogon, ki ga želite defragmentirati, in pritisnete na tipko **[F6]** ali tako da na disk kliknete z desnim gumbom miške in izberete **Analyze Volume(s)**. To lahko traja nekaj minut.



3 Zdaj se odločite za vrsto defragmentacije. Če je vaš računalnik navadna delovna postaja, se odločite za **COMPLETE** oziroma za **STEALTH**, če je na pogonu več kot 100.000 datotek. To lahko izveste, če z desnim gumbom miške kliknete na disk, izberete **Volume Information** in potem še jeziček **Status Report**.



4 Sama defragmentracija lahko traja kar dolgo, trajanje pa je odvisno od vrste sistema in izbranega načina defragmentacije. Mi smo izbrali Stealth za disk z le 5% nezasedenega prostora, pa je še vedno trajala več kot uro, tako da lahko medtem uživate v čem drugem, na primer v branju najnovejše številke *PCF*.

> **"Neorganizirani trdi diski morajo delati več in bolj trdo kot običajno"**

NA DISKU

O&O Defrag V4 Professional
Polna različica zmogljivega programa za defragmentacijo, s pomočjo katerega lahko pospešite delovanje sistema, ohladite diske in poskrbite za dobro delovanje svojega računalnika.
www.oo-software.com

SiSoftware Sandra 2005
S tem programom lahko odkrijete, koliko hitrejši je dejansko vaš disk po defragmentaciji z brezplačno različico programa *O&O Defrag V4 Professional*, ki ste ga pognali pred tem.
www.sisoftware.co.uk

Delite s svetom

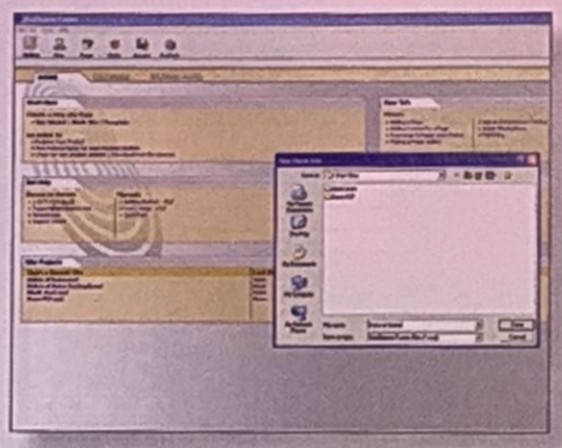
Vse, kar potrebujete, so *NetObjects Fusion 8*, *PCFormat* in želja po več

Vsakdo ima nekaj, kar želi deliti s svetom, in zahvaljujoč programskim paketom, namenjenim enostavnemu spletnemu oblikovanju in hektarjem spletnega prostora, ki ga lahko danes dobite za drobiž skupaj s širokopasovno povezavo, lahko vsakdo širi svojo vero. Prejšnji mesec smo vam poklonili brezplačno različico programa *WebSite X1*, ki je dovolj preprost, da bi ga znala uporabljati še ranjena kokoš. Z njim lahko spletno stran postavite v delčku sekunde, vendar pa ste precej omejeni, ko začnejo iz vas bruhati kreativne ideje.

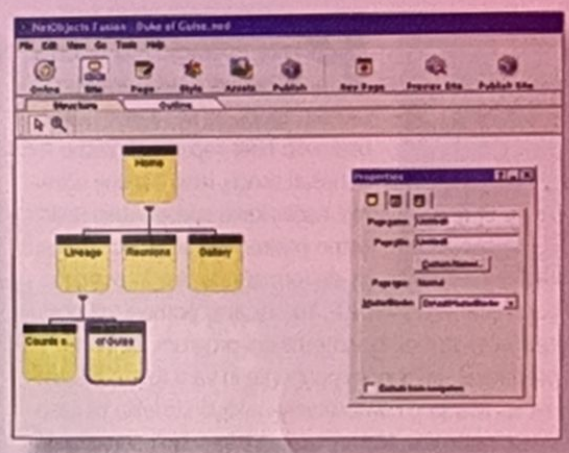
DELITE IN UŽIVAJTE

Tisti, ki ste pripravljeni na bolj zadovoljujočo izkušnjo oblikovanja spletnih strani, boste z veseljem vzeli v roke *NetObjects Fusion 8*. Temu mogočnemu orodju ni tuje preprosto delo po principu "povleci in spusti", ki ste ga bili deležni prejšnji mesec, povrhu tega pa skriva pod svojo streho še številne druge dobrote. V *Fusion 8* lahko delate s HTML, a če vam ta jezik ni ravno stari znanec, ga lahko brez težav popolnoma ignorirate. Če pa se želite z zloglasnim gospodičem HTML spoznati, je *Fusion* odličen način, da mu prvič sežete v roko.

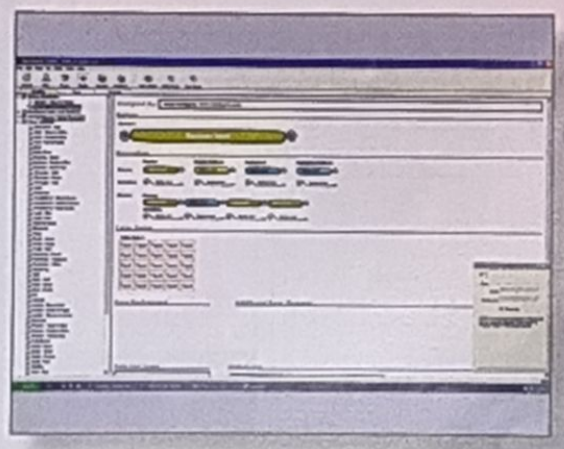
Celoten program potrpežljivo čepi na priloženem DVD-ju. Vse, kar morate storiti, je, da se sprehodite do spletne strani, se registrirate in tako dobite brezplačno serijsko številko. Usmerite vaš spletni brskalnik na **www.netobjects.com/future** in sledite povezavam. Ta delavnica vas bo seznanila z osnovami, naprednejši vodiči, ki vam bodo pomagali iz *Fusion 8* izvleči največ, pa so v samem paketu. **PCF**



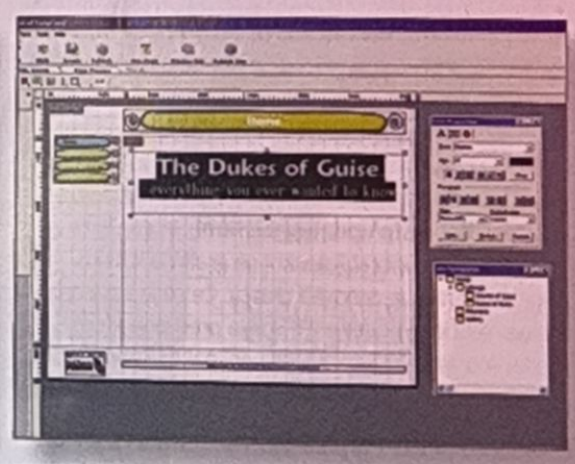
1 Veliko bolj zabavno je začeti z ničle, kot pa da vse delo prepustite čarovniku za izdelavo spletne strani. Zato na prvem zaslonu izberite **Blank Site** (prazno spletno mesto) in si izmislite ime datoteke. *Fusion* med ustvarjanjem strani ves čas zvesto shranjuje vaše delo. Zdaj lahko vašemu projektu začnete končno dodajati nove spletne strani z gumbom **New Page**.



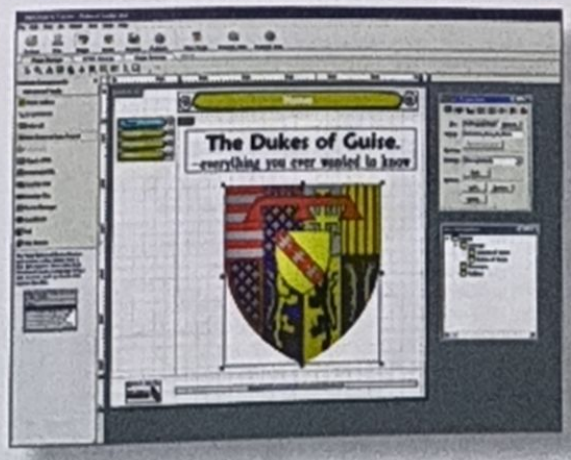
2 Če želite dodati strani, ki ne izvirajo iz osnovne domače strani, preprosto izberite drugo vozlišče in kot prej uporabite gumb **New Page**. Sprememba teksta v **Page Title** v okvirju **Properties** bo vplivala na naslovno vrstico vašega spletnega brskalnika. Z dvojnim klikom na ime strani ga boste hitro spremenili, če vam slučajno ne ustreza.



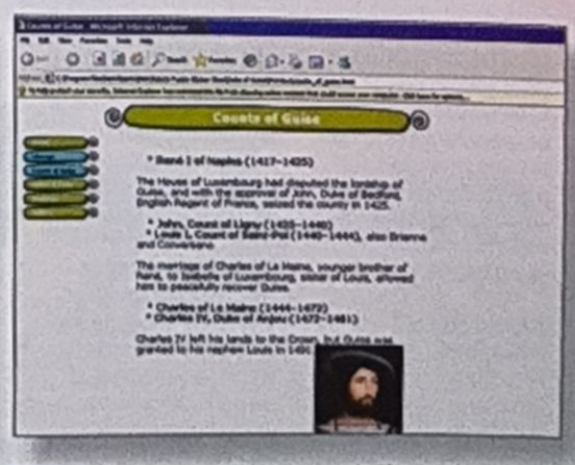
3 Da bi izbrali slog ozadja in menijev vaše spletne strani, kliknite na gumb **Style** v zgornji orodni vrstici. Tukaj lahko izberete slog in si ogledate, kakšen bo končni rezultat; dvakrat kliknite na želeno zasnovo, da jo izberete. Programu je priloženih cel kup slogov, veliko pa jih lahko najdete tudi na spletu.



4 Pojdite nazaj na zaslon **Site** in dvakrat kliknite na domačo stran, da boste prišli do njene postavitve. Izbrani slog boste videli v **Master Border** na robu vaše strani. Da bi na stran dodali tekst, izberite gumb **Text** in povlecite okvir za tekst na zaslon, nato pa nastavite njegovo obliko v okencu **Text Properties**.



5 Dodajanje slike vas popelje skozi skoraj enak proces kot dodajanje teksta. Izberite gumb **Picture** in povlecite okvir tja, kjer želite, da se slika pokaže. Zdaj se še ne ubadajte z natančnostjo, saj boste lahko sliko povečali in natančno postavili kasneje. Izberite sliko iz vaše zbirke na trdem disku in pripravljeni ste na akcijo.



6 S ponovnim klikom na gumb **Site** lahko s preprostim dvojnim klikom skočite na katerokoli stran in jo popravite na enak način kot domačo stran. Gumb **Preview Site** na zgornji vrstici vam omogoča preverjanje, kako vaša spletna stran funkcionira znotraj privzeto nastavljenega spletnega brskalnika. Tako boste kar najhitreje našli in odstranili vse drobne napakice.

Nadgradnja

Če vas nalezljivi programski paket *Fusion 8* slučajno okuži z željo po spletnem oblikovanju, registrirajte svojo kopijo programa in deležni boste znižane cene, če si slučajno zaželite nadgradnjo na naprednejši *Fusion 9*.

www.netobjects.com/future

NA DISKU

Laplink Everywhere

Zdaj, ko imate svoj lastno spletno stran, jo boste morali ves čas nadgrajevati in dodajati nove stvari. Da bi lahko popravke vnašali kjerkoli že ste, vam bo prav prišel dostop do vašega računalnika na daljavo. *Laplink Everywhere* je pravi odgovor na te vaše pobožne želje. Preizkusite ga.

www.laplink.com

Xtivity

Dodajte vaši spletni strani tisti dodaten lesk, ki jo bo ločil od milijona ostalih, z ustvarjanjem dodatne plasti interaktivnosti s tem odličnim orodjem za elemente Flash. Dodajte napredne grafične učinke in predvajajte filmčke, ne da bi za to morali vnesti eno samo vrstico kode.

www.tivity.com

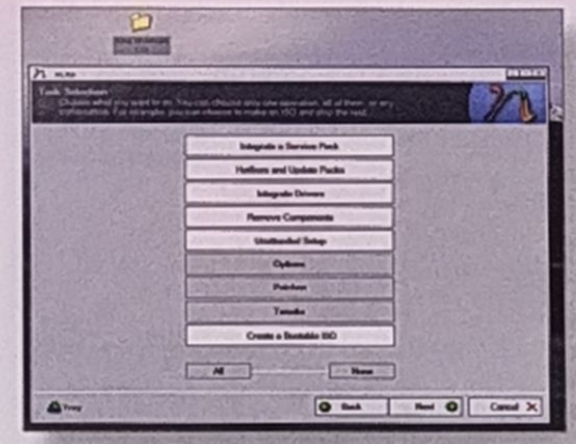
Pospešite namestitev

Z *nLite* lahko namestitveni CD Windows XP priredite svojim željam

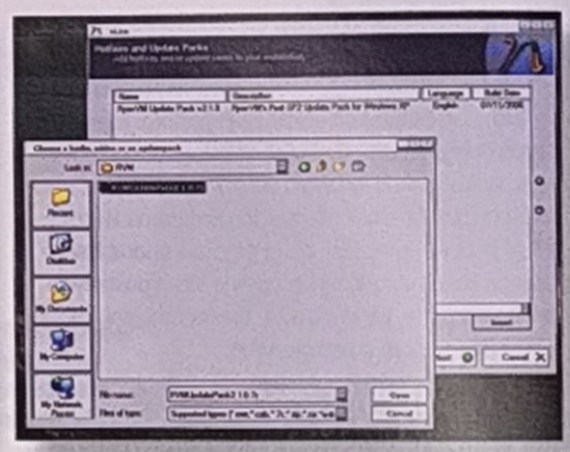
Po določenem času uporabe operacijskega sistema Windows se vsakemu uporabniku zgodi, da se njegov nekoč bliskovito hiter računalnik začne obnašati precej leno. Najbolj učinkovit način, kako spet povrniti mladostno poskočnost svojemu strojčku, je, da formatirate disk in ponovno namestite Windows XP. To običajno pomeni, da boste cel večer strmeli v namestitveni program, ko bo ta premleval številne komponente in vam tu in tam zastavi vprašanje o namestitvenem ključu izdelka ali časovnem področju. Namestitvi sledi še žongliranje z diski, na katerih imate shranjene gonilnike, in nato še nameščanje nadgradenj za sistem. Če se pogosto ukvarjate s to "športno panogo", bo vsaka minuta, ki jo lahko privarčujete, pravi blagoslov.

Zdaj lahko zahvaljujoč programu *nLite* ustvarite namestitveni CD za Windows, v katerega bodo vključeni že vsi gonilniki in posodobitve. S pomočjo diska, ki smo ga ustvarili, smo porabili le 20 minut, da se je pokazalo novo namizje, z vsemi uporabniškimi računi, gonilniki, spremenjenim videzom in nastavitvami, ki smo jih vajeni uporabljati.

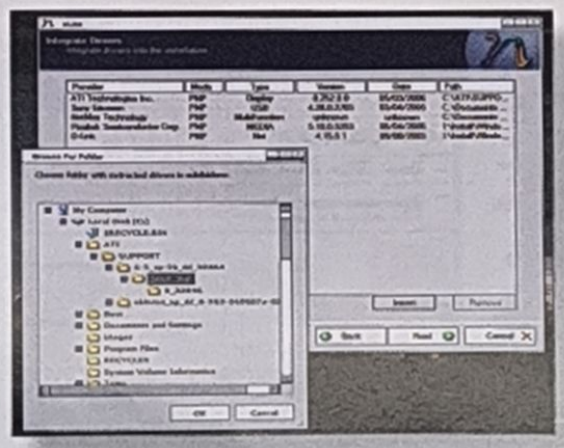
Za uporabo programa boste potrebovali zadnjo različico paketa s posodobitvami, *RyanVM* (**www.ryanvm.net/msfn/updatepack.html**), in gonilnike za naprave, ki jih uporabljate, kot so grafična kartica, mrežna kartica in osnovna plošča. Če se je vaša originalna različica Windows XP rodila pred prihodom SP2, boste morali sneti še namestitveni paket Service Pack 2, ki ga najdete na Microsoftovi spletni strani. **PCF**



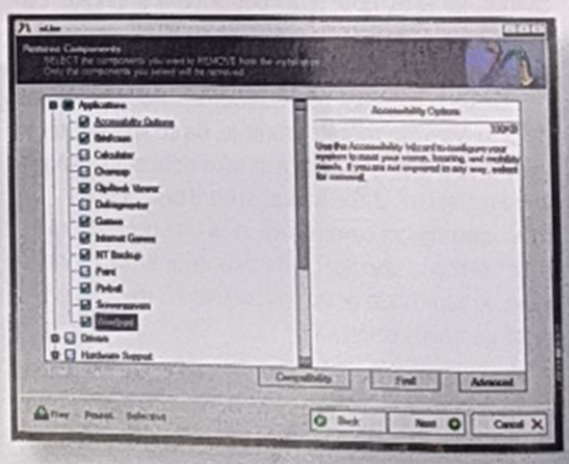
1 Najprej skopirajte vsebino CD-ja Windows XP v poljubno mapo. Odprite *nLite* in kliknite na **Next**. Ko vas program pozove, ga usmerite k novi mapi. Mi smo se za ta vodič odločili obkljukati možnosti od dva do pet in še deveto, napredni uporabniki pa se boste poglobili tudi v ostale možnosti, ki pa so v glavnem povezane z registrom in jih lahko spremenite tudi kasneje.



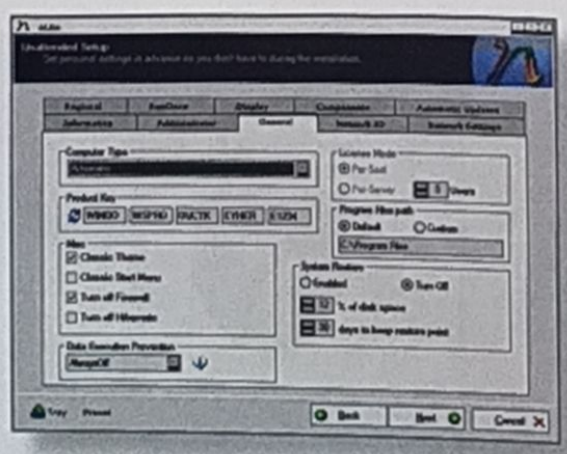
2 Če boste v namestitev vključili tudi SP2, pokažite programu mapo, kjer je nahaja namestitvena datoteka SP2. Program vas bo nato vprašal, če želite vgraditi še kakšne nadgradnje sistema. Kliknite na **Insert** in poiščite paket *RyanVM*. Tako bo vaš sistem posodobljen takoj, ko ga boste namestili, vključno z zadnjo različico DirectX.



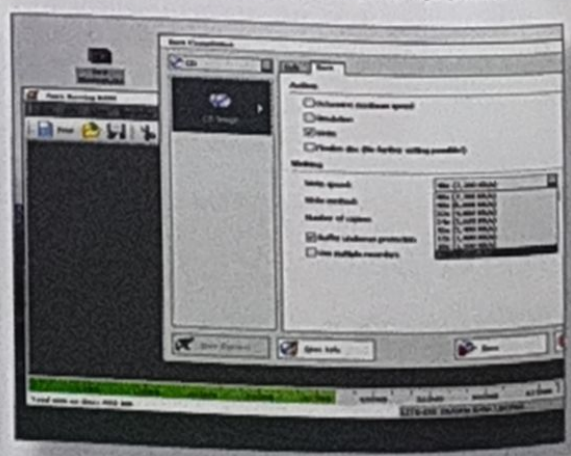
3 Zdaj poiščite vse datoteke .inf vaših gonilnikov, ki jih želite namestiti. Če se gonilniki skladajo s standardom Windows Driver Model (WDM), jih boste našli lepo zložene v mapi. Tako boste dodali gonilnik na namestitveni CD in vam ne bo treba brskati po predalih za CD-ji z gonilniki, ko bo XP enkrat nameščen. Mi smo tukaj našli gonilnik za grafično kartico ATI in ga dodali na CD.



4 Tukaj je vaša priložnost, da pošljete Windows XP na dieto. Ne uporabljate programov *Netmeeting* ali *Windows Messenger*? Odstranite ju s CD-ja. Ste ljubitelj *Firefoxa*? Z enim samim klikom se boste znebili *IE-ja*. Če ste dodali lastne gonilnike za grafično kartico, lahko brez skrbi odstranite Microsoftove. Komponente, za katere niste prepričani, da jih potrebujete, raje pustite.



5 Na tej strani boste lahko vpisali svoje podatke. Več polj kot izpolnite, manj možnosti je, da vas bo Windows moril z vmesnimi vprašanji pri namestitvi. Vnesite ključ izdelka, ime, geslo, ime delovne skupine (vnesite MSHOME, če niste prepričani), časovni pas in podobno. Kliknite **Next**, da bi nadaljevali s procesom. Trajalo bo nekaj minut.



6 Spet kliknite na **Next**, izberite **Make ISO** in določite lokacijo slike CD-ja. Ko je ta zapisana na disk, odprite aplikacijo za ustvarjanje CD-jev (odlični *Nero 7* boste našli denimo na priloženem DVD-ju) in zapišite sliko na CD. Pametno je predhodno CD preizkusiti na ločeni particiji ali s pomočjo programa *VMWare* – tako boste videli, če je potrebno kakšno nastavitev spremeniti.

NA DISKU

nLite
Dajte CD z Windows XP pod nož in izrežite vse komponente, ki jih ne potrebujete, vgradite gonilnike, priredite namizje in preprosto in hitro upravljajte z nadgradnjami Microsoftove programske opreme – vse to samo z nekaj kliki. Če pogosto nameščate operacijski sistem, ta program nujno potrebujete.
www.nliteos.com

Ahead Nero 7 Premium
Nero 7 je dobro znan paket orodij za ustvarjanje CD-jev in DVD-jev, ki vam ga verjetno ni potrebno na dolgo in široko predstavljati. Vseeno pa bomo zapisali, da gre za eno najboljši rešitev na tem področju.
www.nero.com/nero7/eng/nero7-demo.php

Bootskin
Vas ima, da bi sistem Windows še bolj izdatno predelali? Zamenjajte grd pozdravni zaslon Windows XP s sliko po svoji izbiri s pomočjo te preproste, brezplačne aplikacije, ki so jo sestavili podjetni fantje pri podjetju Stardock.
www.stardock.com/products/bootskin

VLC Media Player
Hvaljen bodi! Zahvaljujoč temu programu vam nikoli več ne bo treba namestiti še kakšnega dodatnega paketa kodekov – v *VLC* je vključeno vse, kar vaš sistem potrebuje za predvajanje še tako nenavadnih medijskih datotek, pa še enostavno ga je namestiti.
www.videolan.org/vlc

Naročite se na PCFormat

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger, preizkusnimi programi, predstavitvenimi filmi.
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger.
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja.
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme.

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* za eno leto ali ob podaljšanju naročnine za isto obdobje, boste kot darilo prejeli **brezplačen promocijski izvod** revije *FHM* ali *Digitalna kamera* in **BREZPLAČNO IGRO** oziroma **PROGRAM** po vaši izbiri*. Izbirate lahko med naslovi:

- **Matrix Online**
- **Rainbow Six: Lockdown**

*Darilo, ki vam pripada, boste prejeli po plačilu celotnega zneska naročnine.

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 2

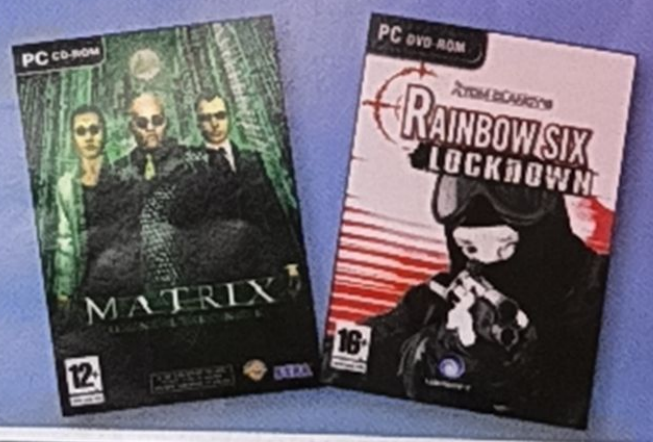
Naročila sprejemamo 24 ur na dan

MODRA ŠTEVILKA

080 23 13

Prihranite 16% ali 20% pri naročilu na PCF!

Enoletna naročnina na PCFormat: 62,18€ (14.900 SIT)
18-mesečna naročnina na PCFormat: 90,76€ (21.750 SIT)



Prosimo vas, da nam po telefonu ali drugače javite, katero igro bi radi prejeli kot darilo. Če nam svojih želja ne boste sporočili, boste prejeli igro po naši izbiri.

RAM 2

PCFormat-ova posebna ponudba

SPLETNA KAMERA TYPHOON WEBSHOT II USB 300K

*Vsak naročnik lahko prejme samo eno od daril, omenjenih na tej strani. Število daril iz posebne ponudbe je omejeno.

PCFormat®

Naslednji mesec

Star Trek: Legacy

Naprodaj 1. februarja

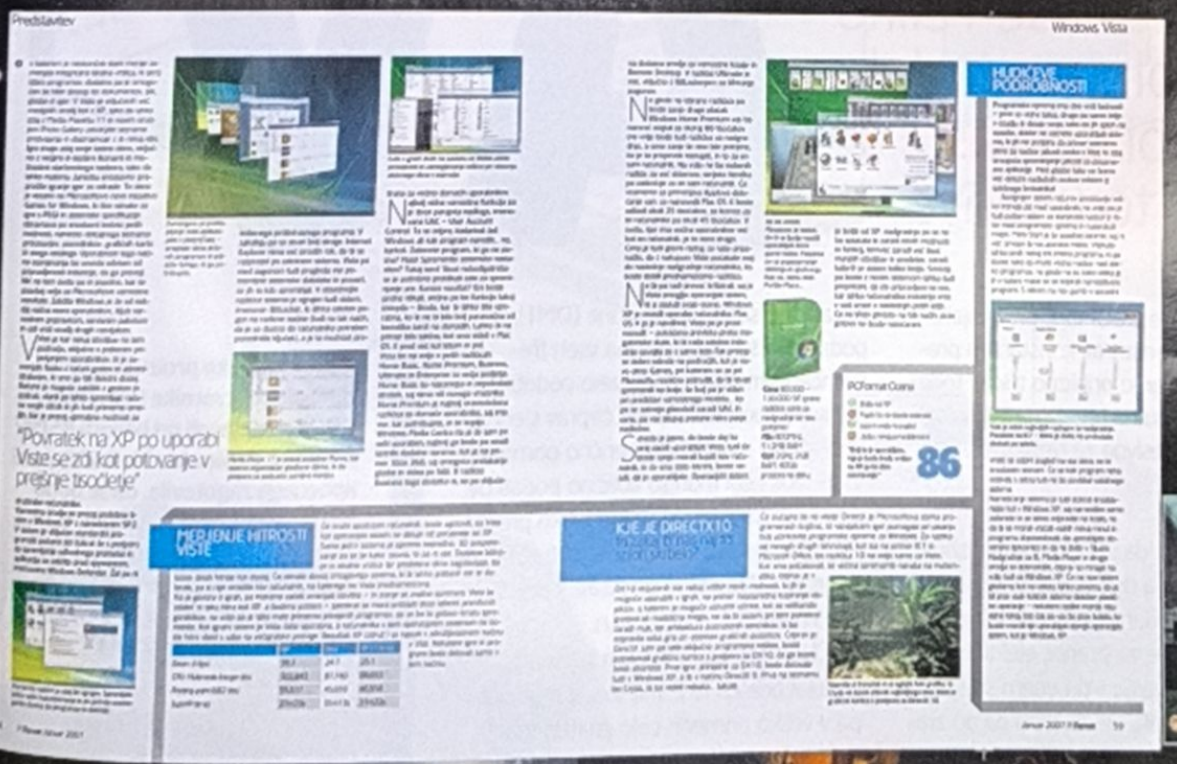
Plus
Sestavite morilski računalnik!

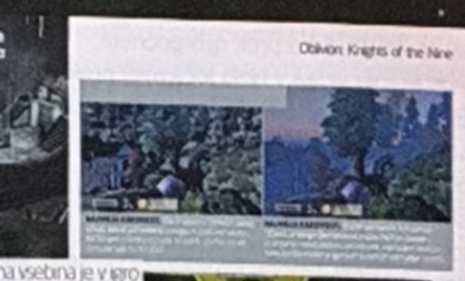
Osnovne plošče
S.T.A.L.K.E.R
Igralne miške
Nove tehnologije

NOVI PC Format®

Hudičevo dober v novi preobleki...

- Večji! Opisi iger, podrobni vodiči
- Boljši! Najboljša oprema, delavnice
- Več! Informacij iz prve roke, zabave





"Dodatna vsebina je v igro vključena precej nerodno"

OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE

PCFormat Ocena

79

62 PCFormat Januar 2007

vrhunci razvoja #19

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

HomePlug AV

Novi standard HomePlug AV bo poskušal dvigniti zmogljivosti domačih omrežij za nivo ali dva više, še veliko preden bo 802.11n sploh ugledal luč dneva v polni izvedbi. Za vas smo raziskali, kako mu to uspeva

Brezžična tehnologija je popularizirala idejo, da bi lahko bila računalniška omrežja koristna tudi v vašem domu, a niti standard 802.11g ni naredil dovolj za sposobnosti žičnih omrežij, kar omejuje število stvari, ki jih lahko prek njih počnete. Pretakanje videa v nizki ločljivosti prek 802.11g deluje v redu, visoko-ločljivostni video pa je nemogoče zanesljivo pretakati prek WLAN-a. Prihajajoči standard 802.11n obljublja, da se bo to spremenilo, vendar trenutne izvedbe, imenovane Draft 802.11n, uporabnikov niso ravno do vrha glave napolnile z navdušenjem in upanjem na boljše čase.

Vse pa kaže, da bo dobil 802.11n še enega resnega tekmeca. Povezovanje naprav v omrežje prek električne napeljave se je že dolgo zdela dobra ideja, vendar je prvi bolj razširjen standard HomePlug, ki je prišel na sceno leta 2002, ponujal slabšo zmogljivost kot 802.11g. Hitrost prenosa se je nekako izenačila s predstavitvijo različice HomePlug, ki je zmogla hitrost 85Mb/s, a bo komaj HomePlug AV tisti standard, ki bo očitno do tal potolkel vse dosežke brezžične povezave. Nominalen prenos je 200Mb/s, proizvajalci pa so že demonstrirali konstanten prenos 90Mb/s, kar je približno trikrat toliko kot zmore trenutna brezžična tehnologija. Dovolj impresivno za raziskavo...

NA ŠTROM

Človek bi mislil, da sta žična in brezžična izvedba omrežja dve popolnoma različni tehnologiji, vendar imata veliko skupnega. Pri obeh gre za prenos elektromagnetnega valovanja – pri enem se to prenaša po žicah, pri drugem pa po zraku. Prenos brez žic se sreča s povsem specifičnimi težavami, kot sta tekmovanje z drugimi signali in določanje frekvence. Pri prenosu po žici se temu izognemo, zato lahko Ethernet deluje občutno hitreje z uporabljanjem širšega spektra frekvenc.

Pri tehnologiji prenosa prek električnega omrežja se podatki prevažajo po žici, ki nosi 240V izmenične napetosti, a deluje pri frekvenci zgolj 50Hz. Prvotni standard HomePlug 1.0 uporablja višje frekvence od teh, v območju med 4 in 21MHz, tako da se v teoriji električni signali in podatki ne bi smeli motiti. Frekvenčno območje je razrezano na 84 ločenih blokov, in sicer s procesom, imenovanim Discrete Multi-Tone (DMT), podatki pa se prenašajo na vseh frekvencah simultano. To je zelo podobno delovanju povezav ADSL, čeprav slednje uporabljajo manjše frekvenčno območje. Vsak blok nosi manjšo količino podatkov, a če se ti združijo skupaj, je lahko prenos večji. Sistem DMT lahko preživi tudi interferenco, saj ta vpliva na bloke s podatki le pri določenih frekvencah.

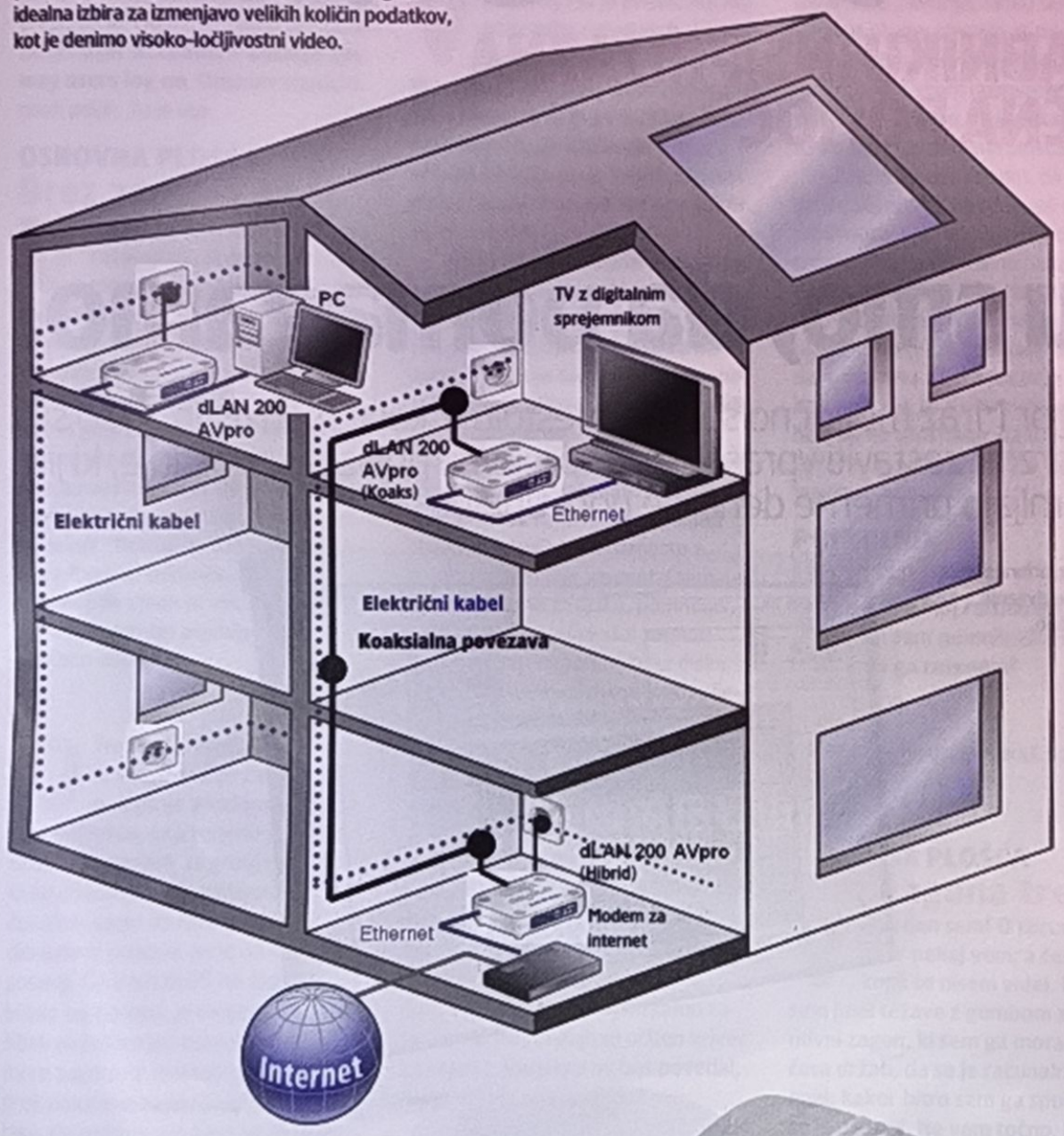
HompePlug 1.0 je kljub vsemu ponujal prenos le z 15Mb/s, v realnosti pa v veliko primerih celo znatno manj. Različica, ki deluje pri 85Mb/s je seveda hitrejša, a je združljiva samo z izdelki, ki uporabljajo enak nabor čipov, tako da je nemogoče zagotoviti, da bodo pretvorniki različnih proizvajalcev lahko komunicirali med seboj. HompePlug AV pa je po drugi strani zelo zrel standard. Pri HomePlug AV se je recimo frekvenčno območje povečalo, da pokriva od 2 do 28MHz. To frekvenčno območje je na drobno razbito na 1.536 blokov, tako da se kljub bistveno večji skupni prepustnosti v vsakem bloku vseeno prenaša podobna količina podatkov.

Med obema omenjenima standardoma HomePlug pa obstaja še ena bistvena razlika. Medtem ko HomePlug

Čeprav je veliko proizvajalcev ponujalo pretvornike HomePlug 1.0, ki so delovali pri hitrosti 85Mb/s, kot je tale Slowise PL-85PE, pa ni nobenega zagotovila, da se bodo znali med seboj pogovarjati. Ti sistemi uporabljajo lastne tehnologije, s katerimi pridejo do hitrejšega prenosa podatkov, vendar te tehnologije niso standardne.

PRIKLOPITE SE

S pasovno širino 200Mb/s in zagotovljeno kvaliteto prenosa zaradi uporabe TDMA, je HomePlug AV idealna izbira za izmenjavo velikih količin podatkov, kot je denimo visoko-ločljivostni video.



Takle paket smo dobili v naše laboratorije, tik preden smo šli v tisk.

1.0 uporablja tehnologijo Code Division Multiple Access (CDMA), se HomePlug AV naslanja na Time Division Multiple Access (TDMA). Pri CDMA vse naprave v omrežju ves čas pošiljajo podatke na vseh frekvencah v danem območju, loči pa jih vgrajena koda. To je preprost sistem, ki pa omeji število naprav, ki so lahko hkrati vključene v omrežje. Nadležna interferenca namreč povzroči, da hitrost delovanja pada z naraščanjem števila naprav v omrežju. HomePlug 1.0 ima zato omejitev na 12 pretvornikov, pri čemer sploh ne more zagotoviti nekega minimalnega prenosa.

V nasprotju s tem sistem TDMA razdeli vsak frekvenčni blok na časovne reže. Ena naprava v omrežju deluje kot glavna in določa časovne reže vsem ostalim napravam. To seveda pomeni, da se naprave med seboj ne motijo. Razpoložljiva pasovna širina resda upade z večjim številom naprav, vendar se zmanjšuje nadzorovano počasi, tako da je še vedno mogoče zagotoviti določeno hitrost prenosa za vsak pretvornik. Število hkrati priključenih naprav je ravno tako povečano – HomePlug AV podpira 20 do 30 pretvornikov.

Čeprav denimo standard 802.11n obljublja nominalen prenos preko spoštljivih 200Mb/s, nekateri navajajo celo vrednosti do 540Mb/s, pa še vedno uporablja CDMA. Se pravi, da ne more zagotoviti določene pasovne širine za vse naprave v omrežju.

KMALU MED NAMI

Tehnologija, ki se uporablja pri implementaciji HomePlug AV, pa ima eno slabo stran: ni združljiva s starejšim standardom HomePlug 1.0. Oba standarda lahko sicer živita skupaj v istem električnem omrežju, vendar pretvorniki HomePlug AV ne morejo izmenjevati podatkov s pretvorniki HomePlug 1.0. Ko glavna naprava omrežja HomePlug AV zazna naprave HomePlug 1.0, omeji svoje prenose, ko je starejši brat aktiven, nato pa spet omogoči omrežje TDMA – to pa je tudi vsa združljivost, ki jo standarda premoreta.

Za razliko od naprav, ki v celoti podpirajo 802.11n, so se izdelki na osnovi HomePlug AV že začeli pojavljati, prvi na tržišču pa je bil dLAN 200 AVI Starter Kit podjetja devolo. Logična zahteva, da imate vedno v bližini električno vtičnico sicer omejuje fleksibilnost omrežja v primerjavi z brezžično povezavo, zato pa je zaradi nesporne kvalitete in zanesljivosti storitve HomePlug AV dobra izbira za manj mobilne postavitve. Za brskanje po spletu z zelenega vrta za hišo bomo sicer še vedno uporabljali brezžično povezavo, v hiši pa bi znal biti HomePlug AV boljša izbira. **PCF**

Gregor Mraz
NE PRENAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

UPORABNIKU (NE)PRIJAZNA TEHNIČNA POMOČ

Hitri kviz

Zgrabite kozarec in se zamislite nad tem

1 **Kaj v omrežju pomeni MTU?**
a) Maximum Transmit Unit
b) Minimum Transmit Unit
c) Message Transfer Unit
d) Maximum Termination Unit

2 **Kakšna je privzeta vrednost MTU za omrežja Ethernet?**
a) 1.500 bajtov
b) 1.500 bitov
c) 2.700 bajtov
d) 2.700 bitov

3 **Kdaj je to vrednost potrebno spremeniti, če sploh kdaj?**
a) Samo če vaš ponudnik to posebej zahteva
b) Nikoli
c) Ko se vam zdi, da omrežje počasi deluje
d) Če modem prekinja povezavo

4 **Kaj se zgodi, če je vaš MTU višji kot ponudnikov?**
a) Paketi podatkov se morajo razdeliti na dvoje pri pošiljanju
b) Paketi podatkov se morajo združiti pred pošiljanjem
c) Ni se mogoče povezati
d) Nič

5 **Kako se spremenijo nastavitve MTU?**
a) Desni klik na omrežno povezavo in izbira Properties
b) Prek nastavitvenega zaslona usmerjevalnika
c) V orodju Network v nadzorni plošči
d) S klicem na ponudnikovo podporo

Odgovori na strani 109

Brezplačna tehnična podpora

Imate težave z računalnikom? Če ta vsaj približno deluje, usmerite e-sporočilo v Gregorjevi smeri, če ne, pa se spravite na svinčnik in papir

mraz@pcformatslo.net
PCFormat
Trg revolucije 2
2000 Maribor

Tu smo, da pomagamo

Gregor Mraz mogočno sedi na prestolu iz kosti vseh tistih, ki so si mu drznili zastaviti vprašanje, in sprejema prijazna vprašanje, ki jih spremljajo primerne denarne podkupnine

Pasjansa: prihrani jo za naslednje življenje, prosim lepo.

TEŽAVE Z OS

Digitalna osama

V Vsakič, ko želim zagnati pasjanso, se odpre sporočilo o napaki, v katerem piše: "Sol has caused an error in krnl386.exe. Sol will now close." Ali mi lahko poveš, kako naj to odpravim? Poskusil sem že vse mogoče, pa ni nobenega pravega rezultata.

SNOOPY

O Pasjansa? *Pasjansa*? Pas-jan-*sa*? Kaj se greš? A ti ni jasno, da imaš samo to eno življenje? Ali ti je to do zdaj sploh kapnilo v glavo? Trdno sem prepričan, da ni mogoče razumeti smisla življenja in dojeti lastne smrtnosti, če svoj dragoceni čas zapravljaš s prestavljanjem digitalnih kart v igri, v kateri je rezultat *že določen* v trenutku, ko se karte premešajo. Če obstaja življenje po smrti, lahko pasjanso igraš takrat. Če ne obstaja, ti pa resno priporočam, da začneš ceniti svoj prosti čas, namesto da ga zapravljaš z igranjem igre, ki je bila prvič predstavljena kot del prastarega sistema Windows 3.0.

Sol.exe najverjetneje povzroča napako v jedru sistema, ker je z datoteko nekaj narobe. Bog se je, v Njegovi neskončni modrosti, odločil, da ti bo prikrajšal trpljenje na zemlji in je zato pasjanso poslal v peklensko brezno. Upreš se mu lahko tako, da poiščeš izvirno datoteko iz arhivske datoteke .cab na namestitvenem CD-ju za Windows (ali pa preprosto namestiš Windows prek obstoječe namestitve). Vprašanje pa je, če je to res modra odločitev.

IZBOLJŠAVE OS

Netframework in glavobol

V Namestil sem Microsoft .Net Framework 2.0 na računalnik brez uporabniškega računa, ki se je zaganjal neposredno v namizje, zdaj pa se mi odpre meni za izbiro uporabnika, ki me spravlja ob živce. Ali moram odstraniti program, da bi moj sistem deloval tako kot prej in ne bi bil več zoprn?

MITJA

O Ne, tako ne bo šlo. To pismo sem štirikrat prebral, pa še vedno ne vem, kaj bi rad. Dovoli mi torej, da ga smiselno prepišem: Moj računalnik se je prej zagnal neposredno na namizje, ne da bi se moral prej prijaviti v sistem, odkar sem namestil .Net Framework 2.0 pa

moram klikniti na uporabniško ime.

Sicer nisem čisto prepričan, da je ta parafraza pravilna, bom pa sklepal da je, ker tvoje pismo ni smiselno, moj prepis pa je. Odpri nadzorno ploščo in zaženi **User Accounts → Change the way users log on**. Odstrani kljukici v obeh poljih. To je vse.

OSNOVNA PLOŠČA
Brez zagona prvič

V Pred kratkim sem kupil nov računalnik, ki je do zdaj čisto v redu deloval. Ko sem ga nekega dne poskusil zagnati, je prišel do zaslona za nalaganje Windows XP, potem pa je bil zaslon samo še črn. Računalnik sem ugasnil in ga poskusil ponovno zagnati, a brez uspeha. Izklopil sem vse zunanje naprave in jih še enkrat priklopil, in nato poskusil zagnati računalnik. Takrat so se lučke prižgale za kakšno sekundo, nato pa se računalnik sploh ni več odzival. Ali mi lahko prosim pomagaš, ker sem že čisto obupan.

ROMAN

O Ne upaj preveč. Računalnik, ki se zažene do zaslona za nalaganje Windows XP in potem poklekne, ima verjeno samo poškodovan gonilnik za grafično kartico, ki ne dovoljuje višjih ločljivosti. Če računalnik samo na hitro pomežikne z diodami in odpove, pa je na smrtni postelji. Če ti niti BIOS ne zapiska, da bi bilo kaj narobe, je mogoče kriv prešibek ali pokvarjen napajalnik, ki ne more zagotoviti električne energije prek določene meje. To lahko preveriš tako, da izklopiš vse naprave in pogone, ki niso nujni za zagon, in poskusiš zagnati računalnik. Če se sistem postavi (ali če vsaj prideš dlje kot do mežikanja), zamenjaj napajalnik, če računalnik ostane le pri mežikanju, pa... lahko, da je krivec še vedno napajalnik, a raje računaj na kaj bolj resnega, konkretno na to, da je odpovedala osnovna plošča ali procesor.

Ne morem ti pa povedati, do kakšne mere naj bi te to skrbelo, ker ne vem, kaj po tvojem pomeni "pred kratkim". Če nakup "pred kratkim" pomeni "pred enim letom ali več", potem a) imaš precej bolj čudaški občutek za čas kot jaz in b) moraš nujno kupiti nekaj nove strojne opreme. Na tvojem mestu bi začel pri napajalniku, saj ga je najbolj enostavno zamenjati, z nakupom novega pa v nobenem primeru ne boš prikrajšan. Če pa "pred kratkim" pomeni manj kot 12 mesecev, vključno s časom, ki si ga zapravil za to, da si mi pisal in čakal na moj odgovor, potem pa dvigni svoje sedalo in uveljavi garancijo – zato jo imaš.

OSNOVNA PLOŠČA
Brez zagona drugič

V Prijatelj me je prosil, naj mu popravim računalnik, ki ima precej čudaški problem. Pred letom dni sem ta isti računalnik sam sestavil in ga tudi kar dolgo uporabljal brez zapletov, odkar sem ga prodal, pa je z njim vse narobe. Če sem bolj natančen - sploh se ne zažene.

Ko pritisnem na gumb za vklop, se zavrtita ventilatorja na procesorju in napajalniku, to je pa tudi vse, kar se zgodi. Trdi disk se ne zažene, isto velja tudi za optične enote. Najbolj čudno pa je, da to zgodi v 95% primerov.

Za pomoč te prosim, ker res več ne vem, kaj naj naredim. Do zdaj sem poskusil računalnik zaganjati direktno z izvijačem, namesto z gumbom za vklop, zamenjal sem napajalnik, kable za diske, pomnilnik, računalnik sem poskušal zagnati brez optičnih pogonov, brez diska, z različnimi kombinacijami priključene opreme, brez vseh pogonov in tako naprej. Osnovna plošča ni več v garanciji, sem tudi spajkal vse konektorje za napajanje.

Seznam vsega, kar sem preizkusil, je kar obsežen, a očitno ni popoln, saj še vedno nisem odpravil težave. Nadgradnja BIOS-a mi ne diši, ker sem doslej na tak način uničil že kar zajeten kup strojne opreme. Osnovno ploščo omenjam samo zato, ker se mi zdi najbolj očiten krivec za težave. Verjetno mi boš povedal, naj jo vržem stran, kajne?

KLEMEN

O Osredotočiva se najprej na simptome, kaj praviš? Ventilator na procesorju se vrti, kar pomeni, da s petvoltnim napajanjem ni nič narobe. Če se trdi diski in optični pogoni niti zavrtijo ne, potem pri 12 voltih nekaj ni v redu. Pogoni se napajajo neposredno iz napajalnika, ne prek osnovne plošče, zato bi krivdo moral iskati tam. Glede na to, da si napajalnik že zamenjal, lahko sklepam, da imaš blazno nesrečo ali pa obstaja nekaj drugega, kar onemogoča napajanje. In po dolgem razmisleku sem prišel do zaključka, da je nekaj drugega lahko samo še osnovna plošča.

Zato ti seveda pravim, da jo vrzi stran. Seveda lahko poskusiš še uporabiti napajalnik iz kakšnega drugega računalnika, ki normalno deluje, da še enkrat preveriš, a je to samo odlaganje neizogibnega. Tako lahko namreč ugotoviš dvoje: da napajalnik dela in da je osnovna plošča fuč in jo bo treba zamenjati, ali da osnovna plošča ne dela do take mere, da ti je pravkar ubila še en napajalnik in bo treba zamenjati oboje.

POMNILNIK
Umiranje na obroke

V Zakaj moj računalnik zazna en sam pomnilniški modul, ko ga zaženem?

VASJA

O Ker je drugi modul pokvarjen.

OSNOVNA PLOŠČA
Brez zagona tretjič

V Zmeden sem! O računalnikih sicer nekaj vem, a česa takega še nisem videl. Najprej sem imel težave z gumbom za ponovni zagon, ki sem ga moral nekaj časa držati, da se je računalnik zagnal, kakor hitro sem ga spustil, pa se je ugasnil. Ne vem točno, kaj sem naredil, a je ta težava izginila. Zdaj pa se računalnik sicer prižge, a se nič ne zgodi. Vsi ventilatorji se vrtijo, napajanje je, optični pogon lahko normalno odprem in zaprem, a nič drugega - slike na monitorju ni, miška in tipkovnica pa se tudi ne odzivata... Preveril sem vse kom-

bitdefender
INTERNET SECURITY v10
BREZPLAČEN PREIZKUS
V SLOVENŠČINI
• Protivirusna zaščita
• Požarni zid
• Zaščita pred neželeno pošto
• Zaščita pred vohunskimi programi
• Starševski nadzor
PARAMETICA www.parametica.si
b-have
B-HAVE je navidezni računalnik, ki preizkuša delce potencialno nevarne programske opreme. B-HAVE namesto vašega računalnika izvaja programe in beleži rezultate ter tako širi svojo bazo sumljivega delovanja, ki omogoča najhitrejšo zaznavo zlonamernega programja.

FAQ
Otipljiva gesla

S to posebno miško se boste skrili pred radovednimi pogledi.

Kaj je narobe z navadnimi gesli?

Klasična tekstovna gesla je mogoče odkriti, najpogostejša načina za to pa sta dva. Prvi je ugibanje, ker ogromno ljudi za geslo izbere kakšno čisto vsakdanjo besedo, drugi pa, da nekomu kukate čez ramo, ko ga vpisuje.

Kaj je otipljivo geslo?

Zanj uporabljate miško, ki ima pod vsakim gumbom mrežo s 16 nožicami. Ko položite roko na gumba, se te nožice premikajo in ustvarijo specifičen vzorec. Vsak vzorec predstavlja znak vašega gesla. Za izbiro znaka premaknete miško prek mreže kvadratov na zaslonu. Ko kazalec premaknete prek vsakega kvadrata, se vzorec priredi znaku primerno. Ko ste mnenja, da se vzorec sklada z naslednjim znakom v vašem geslu, kliknete na izbran kvadrat.

In to je bolj varno?

Seveda – nihče vam ne more kukati čez rame, ker so nožice pod vašimi prsti. Ker se otipljivi vzorci ne skladajo z nobeno besedo, pa gesla tudi ne more nihče kar tako na preprost način uganiti.

Potem lahko geslo tudi hitro pozabim?

Očitno ne. Otip je bolj primitiven čut in ljudje si očitno bolje zapomnimo abstraktne otipljive vzorce kot naključna zaporedja črk in številk. Si morete misliti?

Preberite več:

www.qub.ac.uk

ponente in so pravilno priklopljene. Pred kratkim sem moral zamenjati napajalnik, ker je prejšnji odpovedal, kupil pa sem tudi nov brezžični usmerjevalnik, to sta pa tudi edini novosti v moji strojni opremi.

Če za nekaj časa izvlečem napajalni kabel, se računalnik nekoliko bolj odziva, saj se zažene, a potem zmrzne, a vseeno zagon ne pride niti do tega, da bi se začel zaganjati z diska.

NIKO

No, pa imam še en problem, ki je najverjetneje povezan z napajanjem – to je očitno glavna tema preteklega meseca. Praviš, da ne veš, kaj si naredil, da si odpravil prvo težavo, kajne? Sam močno sumim, da je sploh nisi odpravil. Verjetno se je samo začasno potuhnila. Simptomi, ki jih ima tvoj računalnik v tem trenutku, jasno kažejo, da je kriva osnovna plošča, ki ne da signala, da je z napajanjem vse v redu, zato se procesor vedno znova zatakne v ponovnem zagonu.

Če mi ne bi povedal za prve simptome, bi ti predlagal, da zamenjaj napajalnik, ker ta ne omogoča dovolj stabilnega napajanja, a je bila že prva napaka najverjetneje povezana z isto težavo osnovne plošče, zato menim, da je ta glavni krivec. Obstaja možnost, da je prejšnji napajalnik s sabo vzel še osnovno ploščo, ko je odpovedal. Možnost obstaja, a je debatiranje o njej nesmiselno. Dvomim, da bi moral čakati na rezultate obdukcije, zato kar kupi novo osnovno ploščo.

FANTASTIČNE IDEJE

Skrajni čas

Kdaj lahko pričakujemo posebno izdajo Vprašajte Gregorja ali kar celo revijo?

Prva stvar, ki jo naredim, ko dobim *PCFormat*, je, da odlistam do rubrike Vprašajte Gregorja in preberem vsa butasta vprašanja, ki ti jih ljudje pošiljajo. Ali nihče še ni slišal za Google ali forume za podporo? Mislim, da je skrajni čas, da se ta rubrika razširi za nekaj strani, da bi bilo branje na stranišču dalj časa zabavno. Revijo imam resnično rad in se mi zdi odlična, a vseeno vztrajam, da Gregorja ni nikoli preveč. Ti si moj glavni vir moje mesečne doze sarkazma. Mogoče pa samo rabim profesionalno pomoč...

FILIP

Neumnost. Moja lastna revija je popolnoma razumen predlog in bi vsekakor morala začeti izhajati že pred leti. Mogoče celo ne bi bilo slabo, če bi vse skupaj razširili še na podcaste, televizijsko oddajo in mogoče celo energijski napitek. Ključno pri vsem skupaj je, da bi se čim bolj povečala moja pojavnost in (kar je najpomembnejše) *denar*, ki bi ga dobil, ne da bi se količina mojega dela kakorkoli povečala.

Mogoče bi lahko imel celo mesečne seanse "prinesi svoj sesut računalnik k meni, pa ti bom kaj neumestnega in nesramnega povedal v ksiht". Nato bi prelestna in pomanjkljivo oblečena tajnica zapisala vse moje izjave, jaz bi pa lahko preostali del meseca igral *World of Warcraft*. To je formula za zagotovljen uspeh! Aljoša? Ali pišeš?

"Mogoče boš naredil luknjo v kontinuumu prostora-časa in realnost sesul v miniaturno črno luknjo"

Za začetek se vrniva malo k osnovam: tipkovnica je *del* računalnika. Jasno? A brez panike, ker si očitno samo omogočila stanje Shift Lock. Na večini tipkovnic namreč obstaja kombinacija tipk (Ctrl + Caps Lock ali Ctrl + Shift + Caps Lock), ki povzroči, da se tipkovnica obnaša, kot da je tipka Shift stalno pritisnjena. To seveda ni isto kot aktivirana tipka Caps Lock, saj so s tem aktivirani tudi znaki, ki jih zapišeš s kombinacijo tipke Shift in drugih tipk. To stanje lahko enostavno razveljaviš tako, da še enkrat pritisneš na isto kombinacijo tipk, s katero si stanje aktivirala. Edina težava je v tem, da večina uporabnikov na Shift Lock naleti po nesreči in se ne spomnijo izvirne kombinacije tipk. V tem primeru je naključno udrihanje po tipkah tvoj najboljši prijatelj. Poigraj se s kombinacijami tipk Ctrl, Alt, Shit in Caps Lock, pa boš že našla pravo.

TIPKOVNICA

Zataknjen Shift

Zadnjih nekaj tednov imam težave z računalnikom... vsaj mislim, da je kriv računalnik. Pisala sem namreč nek dokument in mi je tipkovnica začela nagajati. Pisala sem z velikimi črkami, ko sem pritisnila na tipko Caps Lock, pa sem dobila male črke. Prav tako nisem mogla napisati nobene številke. Računalnik sem trikrat ali štirikrat ponovno zagnala, potem pa tega problema ni bilo več. Dva tedna kasneje se je spet pojavil, iste težave pa imam tudi z navidezno tipkovnico. Ali je kriva moja tipkovnica ali računalnik?

LIDIJA

TRDI DISK

Manjkajoč prostor

Nameščen imam Windows XP in imam en problem. Sistem mi javlja, da je na disku C: 17,5GB od 20GB zasedenih. Zato imam težavo pri defragmentaciji, ker na disku preprosto ni dovolj prostora zanjo.

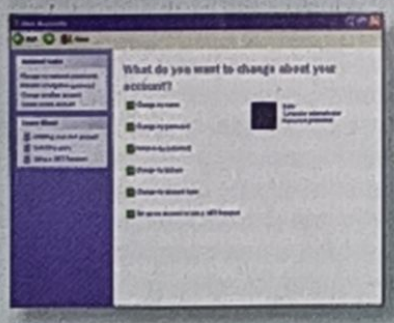
Ko sem pregledal vse imenike in mape, sem ugotovil, da ti zasedejo le 10,2GB. Zakaj se mi pojavlja ta problem? Vnaprej najlepša hvala za tvojo pomoč.

PETER

Priporočam ti, da v prihodnje najprej počakaš, da vidiš, kakšna bo moja pomoč, preden se mi začneš zahvaljevati zanjo. Če skrajšam: zastavil si mi popolnoma nepomembno vprašanje o še manj pomembni težavi, zaradi katere ne moreš zagnati nepotrebnega orodja. Tvoj trdi disk je poln, ker je majhen; 20GB je danes že drobiž. Seštevek velikosti datotek se ne sklada s podatkom o zasedenem prostoru na disku, ker diska ni mogoče razdeliti na manjše gruče. Če imaš disk formatiran s FAT32, je velikost gruče običajno 512 bajtov. Datoteke lahko zasedejo samo cele gruče – če imaš datoteko, ki je velika 513KB, si bo ta prisvojila dve celi gruči. Diski, formatirani z NTFS, imajo gruče, velike 4KB, a so lahko te velike tudi do 64KB. Večji del

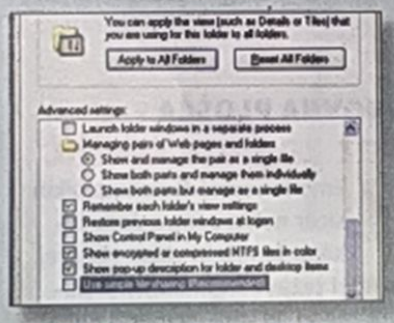
Postanite lastnik datotek

Čigav je sploh vaš trdi disk?



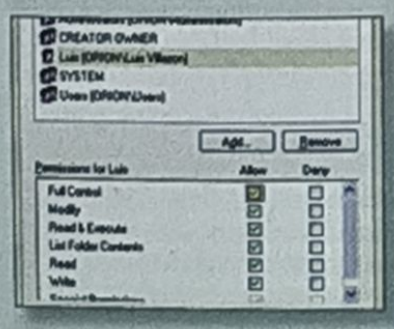
1 Omejitve NTFS

Če vam XP javi napako, da nimate dostopa do datoteke, ki jo želite odpreti ali spremeniti, so dovoljenja očitno nastavljena tako, da vam to preprečujejo. Če imate administratorski dostop do računalnika, jih lahko spremenite in prevzamete nadzor. To velja samo za diske, formatirane z NTFS.



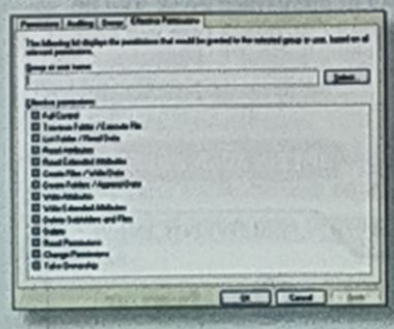
2 Omogočite jeziček Security

Za dostop do varnostnih nastavitev je potrebno onemogočiti **Simple File Sharing**. Odprite **My Computer**, kliknite na **Tools→Folder Options→View** in odstranite kljukico pred **Use Simple File Sharing (recommended)**. To lahko naredite samo v XP Professional. Če imate XP Home, zaženite računalnik v varni način.



3 Spremenite pravila

Z desnim gumbom miške kliknite na datoteko, nad katero želite prevzeti nadzor, nato pa izberite **Properties→Security**. Kliknite na **OK** v opozorilu, če se le-to odpre, nato pa izberite **Advanced→Owner**. V seznamu **Name** kliknite na vaše uporabniško ime (Administrator, če ste prijavljeni kot administrator) ali kliknite na skupino **Administrators**.



4 Pa je

Najenostavneje je, če samo označite možnost **Allow** za Full Control. Bodite previdni v stolpcu Deny. Omejitve imajo prednost pred dovoljenji, zato pazite, da ne boste še administratorju preprečili dostopa do datoteke. Kliknite na **Advanced→Effective Permissions** in preverite učinek izbranih nastavitev, preden kliknete na **OK**.

"manjkajočih" 7,3GB na tvojem disku torej zasedajo delno prazne gruče. (Mogoče nekaj prostora zasedajo tudi poškodovane gruče in sistemske datoteke, ki niso prikazane.) Težave z "izgubljenim" prostorom žal ne boš odpravil, sploh pa nimaš razloga, da bi se s tem obremenjeval. Prostor na trdem disku je najcenejša shramba podatkov na trgu, tako da preprosto kupi še en trdi disk in težava bo rešena.

A ne kupuj diska samo zato, da ga boš lahko defragmentiral. Sam diske defragmentiram približno tako pogosto, kot jih formatiram, kar pomeni – nikoli. Obe orodji sta namenjeni patološkim stikačem. Defragmentacijo kot orodje za vzdrževanje bi lahko primerjal z razstavljanjem avtomobilskega motorja. Obstajajo ljudje, ki ves svoj prosti čas posvetijo tem opravilom, a bom sam prečkal cesto, da bi se jim izognil, v skrajnih primerih pa razmišljam o nakupu strelnega orožja.

PROCESOR
Nemogoče navijanje

V Trenutno imam sitem s Sempronom 3000+, 1GB pomnilnika in grafično kartico GeForce 6800 s 512MB pomnilnika. Sistem je Windows XP SP2. Težave imam pri navijanju procesorja prek BIOS-a. Ko dvignem frekvenco na več kot 200MHz, mi računalnik začne delati težave!

Najprej sem frekvenco dvignil na 230MHz in uporabil 9x množilnik (z 1,8GHz na 2,07GHz). Kakor hitro se je Windows naložil, se je pokazal modri zaslon. Pri 215MHz in 1,9GHz se Windows sicer naloži, a se potem zaslon ugasne! Rad bi navil procesor, pa ne vem, kaj je narobe. Ali je kriv operacijski sistem ali strojna oprema?

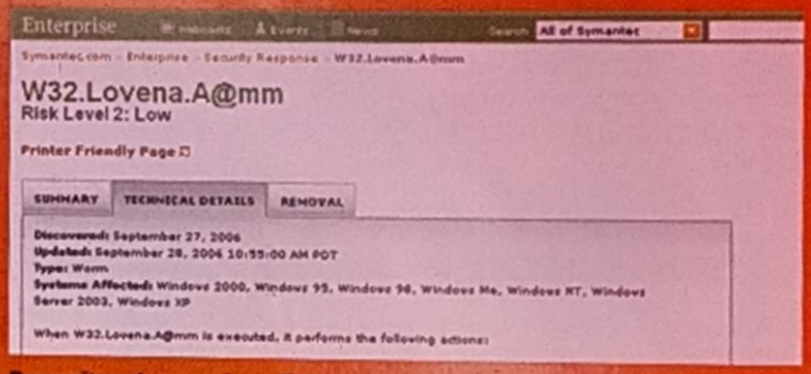
ROBI

O Lastnik. Navijanje ni tvoja neodtujljiva človekova pravica. Razmisli malo o tem. Če bi bili vsi računalniki stabilni pri višjih frekvencah, bi proizvajalci sistemska vodila že privzeto nastavili na višjo frekvenco in računalnike prodajali po višjih cenah. V bistvu se na tak način določajo frekvence za čipe v določeni družini procesorjev. Pri proizvajalcu jih namreč poganjajo, dokler se ne začnejo pregrevati, nato pa malce znižajo frekvenco in na škatlo nalepijo primerno oznako. Če se spraviš lovit morske pse z vrvico za sardele, ne bi smel biti presenečen, če se bo strgala.

Možnosti za uspešen zagon navitega sistema lahko izboljšaš tako, da si omisliš nov hladilnik in malenkostno zvišaš napetost jedra. Že ena sama desetina volta lahko znatno izboljša razmerje med signalom in šumom pri navitem procesorju, cena tega pa je seveda dodatno segrevanje. Če dodatne toplote ne odvajaš, se bo računalnik v najboljšem primeru obesil, v najslabšem pa bo naredilo bum. Mogoče bi ti lahko uspelo celo narediti luknjo v kontinuumu prostora-časa in sesuti realnost v miniaturno črno luknjo z neskončno gostoto, ki bo padla v središče Zemlje in požrla cel planet. Priznam, da je to res najhujši možen scenarij, vprašanje pa je, če si pripravljen tvegati. **PCF**

VIRUS MESECA

Ne dovolite, da bi se pretihotapil v vaš sistem



Preverite zaloge svojega digitalnega cepiva.

Ime: Lovena
Vzdevki: W32.Lovena.A@mm
Vrsta: Črv
Okuži: Windows 2003/XP/2000/NT/ME/98/95
Število izbruhov: <100
Virulenca: srednja
Nevarnost: nizka
Prvič zaznan: 27. 9. 2006

Simptomi:

Lovena namesti na ducate različnih datotek v različne mape in priredi register na več mestih, s čimer si zagotovi, da se vedno zažene skupaj z Windows in da onemogoči standardna orodja za pregledovanje v Windows in sporočila o napakah. Nato odgovori na vsako e-sporočilo v *Outlook Expressu*, v katera pripne kopijo črva. Če imate nameščen *KaZaA*, se bo Lovena poskušala razširiti tudi tako, da se bo kopirala v mape za izmenjavo.

Lovena aktivno spremlja odprta okna in aktivne procese ter zapre ali pomanjša vsa okna, v katerih zazna svoje ime kot iskalni niz.

Preventiva:

Standardna preventiva pri odpiranju e-pošte in osebno preverjanje vseh nenaročenih priponk bi morali zadostopvati. Izmenjava datotek prek omrežij P2P je tvegana. Lovena uporablja naslednje vzdevke: Sexy Wallpaper.exe, A Brave History.exe, Love Story.exe, Password Cracker.exe, Hacking Tutorial.exe, 17 Tahun Keatas.exe, Grand Tourismo.exe. Ne odprite nobene datoteke s takšnim imenom.

Zdravilo:

Podrobna navodila za odstranjevanje boste našli na tinyurl.com/gkxgb

ŽE V PRODAJI!

FHM V TEJ ŠTEVILKI

BORAT

SEKS S SUPERZVEZDAMI

ULTIMATIVNO ŽIVLJENJE

PRIMERJAVA

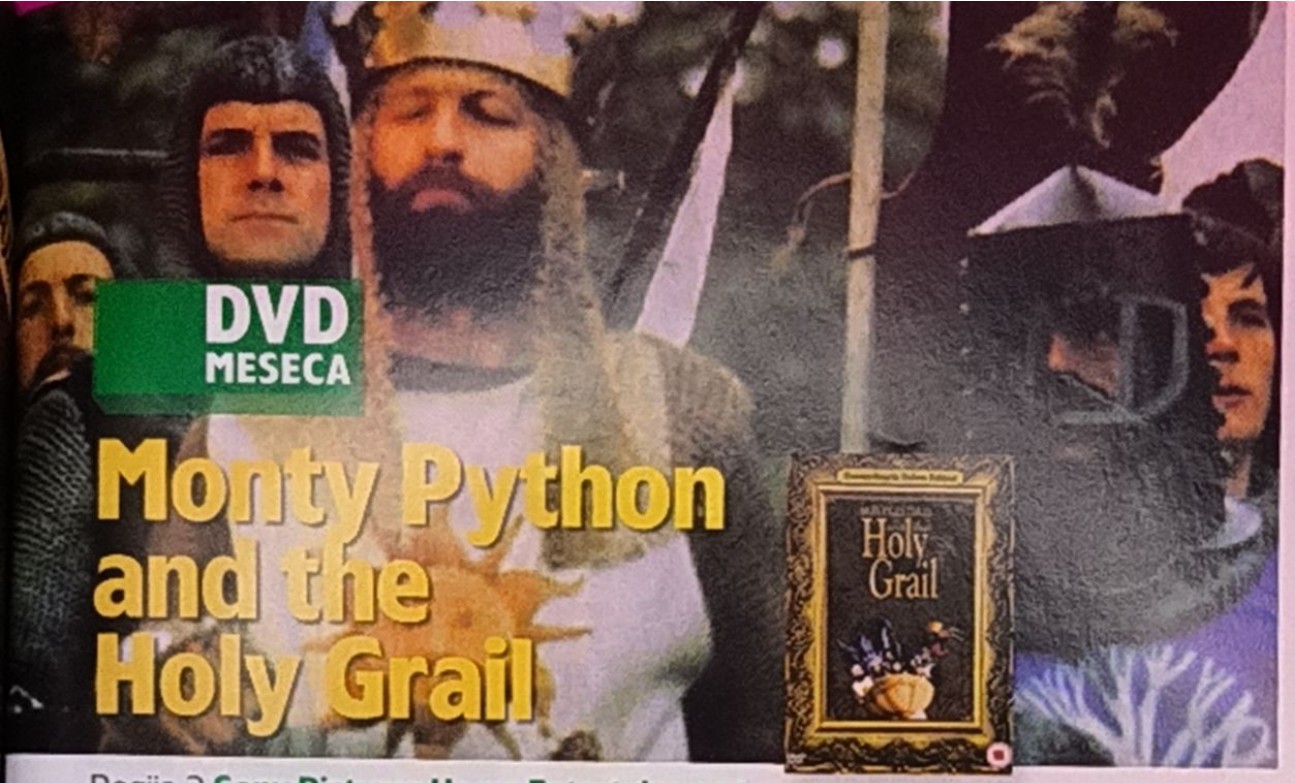
NAROČI SE 080 23 13

www.fhmslo.net

KAJ SI ZAMUDIL?

DVD MESECA

Monty Python and the Holy Grail



Regija 2 **Sony Pictures Home Entertainment**

Britanska televizijska serija *Monty Python* že od vsega začetka buri duhove, in prav nič ne pretiravamo, če trdimo, da gre za najbolj kultno serijo pod soncem. Eden od štirih filmov, ki jih je serija rodila, je tudi *Monty Python and the Holy Grail*, ki je pred kratkim dočakal posebno izdajo s tremi DVD-ji.

Kot vsa produkcija ekipe komičnih genijev, tudi ta film ni za tiste, ki ne znajo brati med vrsticami. Humor je po eni strani skoraj preveč očiten, a celotno padanje na nos, rezanje udov in sežiganje čarovnic niso tisto, čemur bi se lahko smejali. *Monty Python and the Holy Grail* je čudaški pankrt klasične arturijanske legende o iskanju svetega grala in *Odiseje*, ki na eni strani udriha po institucionalizirani religiji, na drugi pa po vseh poskusih človeštva, da bi se kakorkoli poduhovilo. Iskanje smisla v življenju je samo popoln nesmisel, tradicionalna prepričanja so v najboljšem primeru neumna, strah pa je zunaj zajec, znotraj pa krvoločna zver.

Zgodba govori o Arturjevih vitezih okrogle mize, ki se odpravijo iskat najbolj dragoceno relikvijo vseh časov, večno opevani sveti gral. Na svoji poti ne naletijo le na neštete prepreke, temveč odkrivajo tudi ves nesmisel obstoja, vojaških in političnih konfliktov, verskih idej in izmišljenih strahov.

Ocena

Film ✪✪✪✪✪

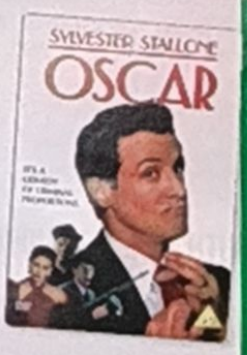
Disk ✪✪✪✪✪

Srečanje s popolnoma zmedenim bogom, ki mu je smisel življenja in obstoja še manj jasen kot njegovim stvaritvam, pa je samo še pika na i.

Douglas Adams je v svoji "trilogiji v štirih knjigah", naslovljeni s *Štoparski vodnik po galaksiji*, poskusil najti smisel življenja, vesolja in sploh vsega, fantje iz ekipe Monty Python pa so se na smisel vsega omenjenega praktično podelali. Smisel življenja je mogoče res ležanje na plaži...

Oscar

Regija 2 **Buena Vista Home Entertainment**



Komedij, ki bi nas resnično zabavale, ni veliko, a *Oscar* vsekakor spada v to skupino. Film sicer v javnosti ni bil najbolje sprejet, a bomo to pripisali dejstvu, da ga je nekoliko težko razumeti, kljub temu, da gre za čisto klasično komedijo zmešnjav.

Osnova zgodbe gre nekako takole: Snaps Provalone (Sylvester Stallone) je znan gagnster, ki ga oče na smrtni postelji prisili v obljubo, da bo odslej živel pošteno življenje. Ko nastopi dan, ko bi naj Snaps postal pošten bankir (kot se izkaže, je ta besedna zveza čisti oksimoron), gre vse narobe. Najprej izve, da mu je računovodja kradel denar, potem pade novica, da je njegova hčerka noseča, mimogrede izve, da ima izmišljeno hčer, ki sploh ni izmišljena, za konec pa ga presenetijo še policisti, ki nikakor ne morejo verjeti, da bi lahko katerikoli ganster kdaj postal pošten. Vmes je še popolna zmešnjava z iskanjem zaročenca za obe hčeri, črni kovčki z denarjem, nakitom in spodnjim perjem se sprehajajo v hišo in iz nje, in nihče prav ne ve, kje dejansko tiči Oscar.

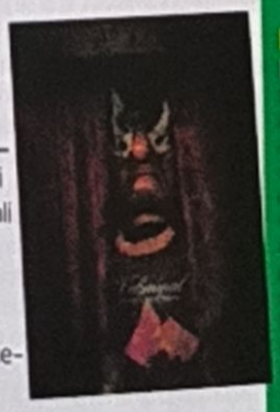
Ocena

Film ✪✪✪✪✪

Disk ✪✪✪✪✪

Slipknot – Voliminal: Inside the Nine

Regija 2 **Roadrunner Records**



Ameriška metalska zasedba Slipknot je ena najbolj čudaških v zgodovini te zvrsti glasbe. Ne le, da so se odločili za čudaške kostume, ki jih menda ne snamejo niti ponoči, temveč imajo tudi kar tri bobnarje, kar je vsekakor precej unikatna poteza. V dokumentarnem filmu *Voliminal: Inside the Nine*, sta prikazani dve leti življenja zasedbe, gre pa za kolaž posnetkov, ki jih je M. Shawn Crahan (Clown) zbral iz očitno res masivne zbirke.

Sam dokumentarec je... čudaški, če se milo izrazimo. Celotna zbirka je ravno tako kaotična kot njihova glasba, tako da že sama montaža poudari celotno bistvo skupine. Vseeno pa smo pričakovali nekoliko bolj povezano zgodbo, ki bi se lahko bolj osredotočala na samo skupino, namesto na spremljevalno ekipo.

Kljub temu pa smo filmu dali dokaj visoko oceno, ki pa na tem mestu zahteva malce razlage: če ste ljubitelji skupine in jih že dobro poznate, dodajte kakšno točko, vsi, ki ste za Slipknot pravkar prvič slišali, pa si filma raje ne oglejte, ker vas bo izključno samo zmedel.

Ocena

Film ✪✪✪✪✪

Disk ✪✪✪✪✪

DVDKotiček

FESTEN

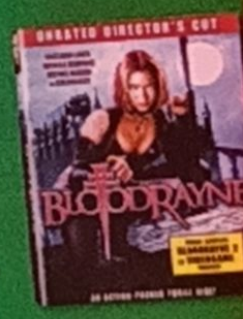
Regija 2

Nekaj smrdljivega je v državi Danski. To je vedel že Hamlet. Ko se na šestdesetem rojstnem dnevu glave družine zbere kup sorodstva, pa se greznica zamaši in eksplodira. Ko je vsa družina zbrana, oče naprosi najstarejšega sina, naj pove nekaj besed o svoji sestri, ki je naredila samomor, sin mu pa da na razpolago dva govora. Oče izbere enega, v katerem je vsa resnica samomora... Pranje umazanega perila še nikoli ni bilo tako osupljivo. Film je posnet v slogu Dogme, kar pomeni, da ne računajte na prav nobene posebne učinke ali na prefinjeno glasbeno podlago. Glavni adut filma je zgodba, ki jo več kot fantastična igralska ekipa predstavi na tak način, da boste o filmi premlevali še tedne po ogledu.

✪✪✪✪✪

BLOODRAYNE

Regija 1

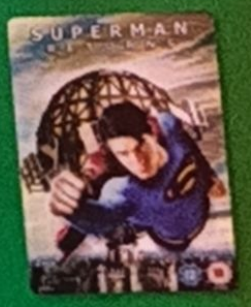


Predelave iger na filmsko platno nas v bistvu sploh ne motijo, le če Uwe Boll nima prstov pri produkciji. Na našo veliko nesrečo, jih je potisnil v predelavo *Bloodrayne*, igre, ki smo jo imeli čisto radi. Film je v bistvu tako slab, da vam ogled celo priporočamo, ker gre preprosto za enega tistih umotvorov, ki jih morate videti, da bi lahko verjeli, da kaj takšnega sploh obstaja. Zgodba o pol-vampirki Rayne (Kristanna Loken) še najbolj spominja na staro, že tisočkrat zakrpano rjuho, ki jo samo zakrpe še držijo v enem kosu. Igralska zasedba sicer ni slaba, a pokaže porazno malo, kameri se kolca skozi cel film, akcijske sekvence so zanič, in sumimo, da je v filmu pristalo vse tisto, kar bi se moralo znajti na tleh montaže.

✪✪✪✪✪

SUPERMAN RETURNS

Regija 2



Slavni superjunaki se vračajo. Prvi se je vrnil Batman, takoj za njim pa taca Superman. In medtem ko je prvi pokazal, kako se stvari streže, drugemu to ravno ne uspeva. *Superman Returns* je razvlečena pripoved o... v bistvu o ničemer. Lex Luthor (Kevin Spacey) je pač spet slab poba, ki dela grde stvari s kriptonitom, Lois Lane (Kate Bosworth) se zaman trudi preboleti Supermana, sam Superman (Brandon Routh) pa je dolgočasen kot sam hudič. Ni akcije, ni truda, ni znanja, ni švica. Samo en velik dolgčas brez prave zgodbe in tu in tam kakšnim finim posebnim učinkom.

✪✪✪✪✪

MIAMI VICE

Regija 2

Serijo, ki je Dona Johnsona katapultirala med zvezde, smo imeli prav radi, zato je bila za lase privlečena celovečerna izvedba toliko večje razočaranje. Popolno pomanjkanje talenta, za katerim kronično trpi Colin Farrell, sploh ni moglo pokvariti plehke zgodbe, obupnih dialogov in resnega pomanjkanja prave akcije. Pričakovali smo, da nam bo film pognal kri po žilah, a smo po ogledu žalostno ugotovili, da se nam je ta sesirila že po prvih petnajstih minutah. Na tem mestu bi tako strašansko radi poudarili en sam dober kader iz filma, pa nam ne uspeva, ne glede na to, kako se trudimo.

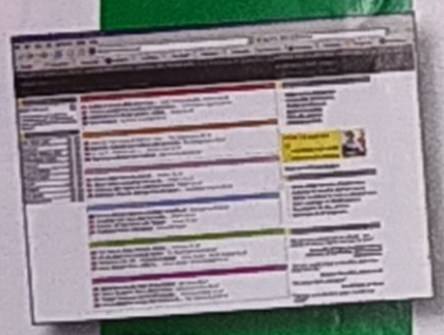
✪✪✪✪✪

Spletnestrani

NAJNOVEJŠE ONLINE GOVORICE

NAJBOLJŠE STRANI ZA SPREMLJANJE MEDIJEV

News Now
www.newsnow.co.uk
Na News Now so prikazane vse sveže novice (vključno z virom), ki se zbirajo z več kot 25.000 povezav, osvežujejo pa se vsakih pet minut. S pomočjo filtrov lahko najdete tudi čisto določene novice.



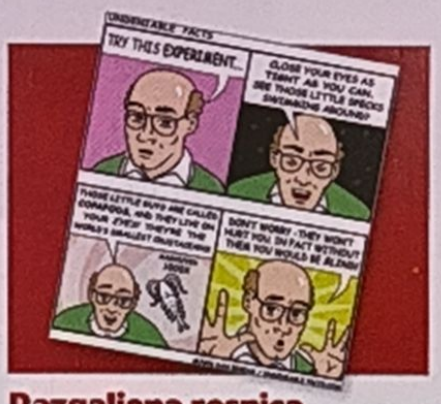
BBC News Media Reports
snipurl.com/bbcmedia
Ta BBC-jeva storitev zbira novice s celega sveta, in sicer tako, da zbira izrezke iz najrazličnejših časopisov in spletnih strani iz države, od koder določena novica prihaja.

Media Matters
mediamatters.org
Kraljica spletnih strani s komentarji na medije. Media Matter spremlja najpomembnejše svetovne medije in ponuja obširno analizo pokvarjenosti svetovne politike. Nujna stran, če želite videti obe plati medalje.

Sweet Jesus I Hate Bill O'Reilly
www.sweetjesusihatebilloreilly.com
Lahko bi rekli, da so določene strani pristranske. Tako kot tale, na primer. Res pa je, da poba s Fox News ljudem redno daje razloge za komentarje, malo pa je strani, na katerih bi našli bolj objektivne kritike.

Boing! Boing!
BED JUMPING
Cela vrsta navad je, ki bi jih kot odrasli osebki že morali prerasti, na primer lulanje v bazen ali... kaj pa govoričimo? Ni je navade, ki bi jo morali prerasti. Lulanje v bazene je inteligentno, saj nihče noče dajati vijolične barve v vodo kar tako, za zabavo. Na dolgem seznamu navad, ki jih nikoli ne bi smeli prerasti, pa je seveda skakanje po postelji.

Takšno skakanje je popolnoma veljaven šport, za katerega navijamo, da se bo kmalu našel na seznamu olimpijskih disciplin. Vsi istomisleči se odpravite na bedjump.com, kjer boste našli zbirko fotografij te zabavne aktivnosti. In če boste že tam, sledite povezavi do sestrske strani, hotelthrone.com. Gre namreč za arhiv stanja različnih hotelskih stranišč. Nato pa še malo skačite po postelji.
www.bedjump.com



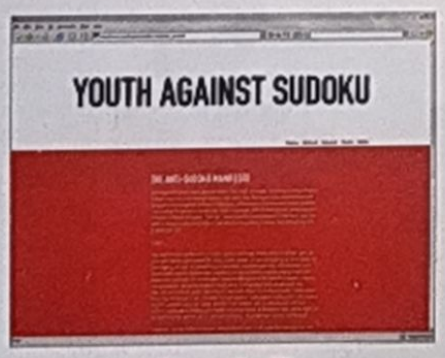
Razgaljena resnica
UNDENIABLE FACTS
Ali ste vedeli, da je žival z najmočnejšimi zakrnelimi priveski avstralska riba brcalka? Ali ste vedeli, da človekova psiha tehta le pet gramov?

Avtor te odlične strani, Dan Serena, svojo zirko neumnih dejstev vidi kot dokaz, da ljudje kot taki nismo niti najmanj skeptični in bomo brez oklevanja pogoltnili vsako psevdo-znanstveno razlago, ki nam jo servirajo. Stran pa je tudi neverjetno zabavna serija neumnosti, predstavljena na isti ogabno predrzen način, kot na straneh, iz katerih se norčuje.

V Undeniable Facts je bilo vloženega ogromno dela, to je jasno, saj so na strani tudi video posnetki in tedenski stripi, ki prav tako kažejo na pompoznost strani, iz katerih Dan brije norce. Ali ste mogoče vedeli, da krave dva od svojih želodcev uporabljajo za mukanje?
undeniablefacts.blogspot.com

Potrošniški orgazem
STRANGE MALL
Kot smo vam na teh straneh v zadnjih dveh letih že nič kolikokrat pokazali, je internet poln neverjetno čudaških prodajnih artiklov. V tem trenutku imamo dve izbiri: ukrademo lahko ducat povezav s Strange Mall in se delamo, kot da smo jih sami že davno odkrili, ali pa vam damo povezavo do omenjene strani in si otežimo delo.

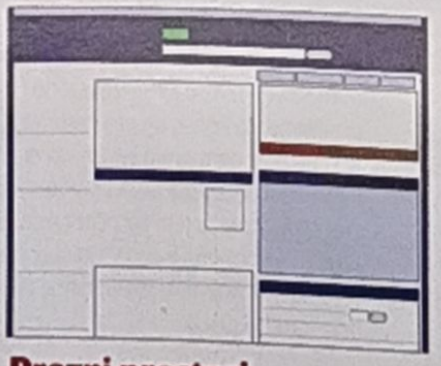
A nismo krasni? No, Strange Mall je redno osvežena baza najbolj bizarnih izdelkov, ki jih lahko kupite za e-denar. Mogoče pa res potrebujete Pet Peek, prozorno plastično kupolo, ki jo lahko namestite na vrtno ograjo, da lahko vaši hišni ljubljenčki vidijo skoznjo. Mogoče pa iščete koledar s serijskimi morilci. Ah, ne, že vemo – vi iščete milo za spiranje vseh vaših grehov!
www.strangemall.com



Neposredna akcija
YOUTH AGAINST SUDOKU
Končno – internetna kampanja, ki bi se je brez pomislekov udeležili. Končno se je našla skupina ljudi, ki ima več poguma od nas za to, da pove, kar je potrebno. Nismo več manjšina in nič več nas ne zatirajo mase ljudi, ki nas ne spoštujejo. Dobili smo glas in, prekleto, uporabili ga bomo! Sudoku smrdi.

Youth Against Sudoku je finska organizacija, katere spletna stran je prevedena v mnoge jezike, saj je sam namen organizacije globalen. Velika Britanija bi naj bila najbolj prizadeta, bojijo pa se tudi za lastne državljane. Fantje in dekleta pri YAS so celo napadli Japonce in zahtevajo, da omejijo osovraženo igro, ki so jo vrgli v svet.

Suji Wa Dokushi, tvoji dnevi so šteti. TVOJI DNEVI SO ŠTETI!
www.youthagainstsudoku.com



Prazni prostori
MAZAMEDIA
Mark Callahan je namestnik vodje projekta Ideas for Creative Exploration (ICE) na univerzi v Georgii v ZDA. Projekt podpira "inovativne, interdisciplinarne kreativne projekte in napredne raziskave v umetnosti". ICE že sedem let podpira raziskave umetnosti in različne umetnostne projekte. Mark objavlja celo fine stvari na spletu.

Markova najbolj osupljiva spletna zbirka je I.S.P. (Internet Soul Portraits). Gre za slike znanih spletnih strani, oklešćene vsega, razen ogrodja in ozadja. Callahan to opisuje kot "aplikacijo esencialističnih, reduktivnih strategij iz slikarske tradicije. To veliko pove o tem, kako domače so nam stvari, kot je internet."
mazamedia.com/isp/index.html

Avtorska patrulja

Tokrat smo prebrali kar tri zgodbe, ob katerih smo samo nejeverno mežikali

Warner Bros je, v poskusu boja proti piratstvu na Kitajskem, izdal v mandarinščino sinhrnoziziran *Superman Returns* dva meseca pred izdajo DVD-ja za preostali svet, stane pa okoli 400 tolarjev. Kakšno je sporočilo te poteze? Da piratstvo vzpodbuja zgodnejše izdaje in nižje cene DVD-jev? Nam se sicer zdi fantastično, a so bili pri WB mogoče le malce preveč zaletavi.

Še bolj čudaška je reakcija švedske policije na izmenjavo datotek. Julija 2005, ko je izmenjava na Švedskem postala nezakonita, se je švedski kulturni minister Ivar Wenster predal policiji, ker je snemal glasbo. Razlog za to je bil menda ta, da je želel vzpodbuditi debato na to temo. Pred kratkim pa je policija ovrgla obtožbe, ker je v Wensterjev računalnik menda *udarila strela*. The Register je poročal, da so se pri policiji pošteno nasmejali, ko so slišali to novico, s čimer so menda močno razburili kulturnika, ki je užaljeno povedal, da je na račun strele cela njegova družina izgubila dragocene dokumente.

Znatno bolj depresivna novica pa prihaja iz Velike Britanije, kjer so morali lastniki izvrstne spletne strani **tv.cream.org** prisiljeni umakniti skladbice iz starih otroških televizijskih oddaj, krivec za to pa je Performing Rights Society (združenje za pravice izvajalcev). Kljub temu, da je bila ta neprofitna spletna stran razlog, da je na DVD-jih izšla cela vrsta starih oddaj, na račun katerih so ljudje, kot so tisti pri PRS, zaslužili lep kupček denarja, so bile z otroškimi pesmicami očitno grobo kršene najrazličnejše pravice. To samo dokazuje, da slepota in pohlep hodita z roko v roki, ko gre za lastništvo nad avtorskimi pravicami, in da pohlep brez pomislekov ugrizne tudi roko, ki ga hrani. Kaj naj še naredimo, da bodo ti bedaki videli, da takšna neškodljiva izmenjava dejansko *vzpodbuja* prodajo?

Kolumna 6 Pack Čukurja

BOBI DIGITAL

Božično darilo

Muska. Brez nje vsekakor Bobi sploh ne bi obstajal! Se mi zdi, da se je folk šele pred kratkim, ko smo Slovenci začeli plačevati za avtorska dela, zavedati dragocenosti glasbe. Kljub temu, da se že dolgo časa igramo s platešpilerji, CD-playerji, radijskimi sprejemniki... Igračka, ki je najbolj spremenila način poslušanja, pa je bil gotovo walkman. Nič več velikih kasetnikov na ramah "brejkdancerjev" in zabave željnih, le še mala škatla v žepu in slušalke na ušesih. Zakon! Prvega sem dobil od nekega gospoda iz Nemčije. Pri nas je bila to valjda čista znanstvena fantastika. Če si ga hotel nabaviti, si moral v Avstrijo, kjer pa si moral zanj odštet kar precej taužent šilingov. Bobi Digital je takrat ratal glavna faca. Z walkmanom in kaseto Michaela Jacksona, ki se je prevertela milijonkrat, je šetal po ulici z oranžnimi slušalkami. Ja, kaj češ, takrat kaseta ni stala 300 SIT, tako kot danes, in oranžna barva slušalk je bila "in".

Par let kasneje pa... Slušalke tako majhne, da jih sploh ne opaziš, in milijon petsto tisoč "zdavnloadanih" komadov že čaka v vrsti, da jih prenesemo v najmanjši MP3-player na svetu. V Zen V, na primer. Zelo strupen (na pogled) in majhen predvajalnik je v primerjavi z ostalimi na trgu špica. Muska se nanj nalaga zelo enostavno. Označiš, preneseš in poslušaš. Lep barvni ekran omogoča tudi gledanje filmčkov in slik. No, baje. Sam tega nisem preverjal, ker sem preveč časa zapravil ob poslušanju nove plate Jay- Z-ja. Ko sem se naveličal rim in bitov newyorškega rap mogula, sem enostavno preklopil na radio. Ja, ta strojček, ki ima 2 giga placa, ima tudi radio. Tam pa domače cvetke naše scene. Dobil sem veliko inspiracije, a kljub temu raje ugasnil. V bistvu Bobi največ glasbe preposluša v avtu, kjer prisega na CD-player. To je super razlog, da si še vedno kupujem original CD-je, ki v današnjem življenju izginjajo. A vseeno, za potovanja in jogging je Zen V idealen. Ko bi se le spomnil kdaj sem nazadnje joggal!? Potujem pa tudi ne pogosto. Ja, vem ja, spet ne kaj preveč uporabna zadeva. Za Bobi Digitala, seveda. A vseeno bi ga mel. Mogoče ga dobim za božič???

Predvajalnik Creative Zen V je posodilo podjetje Eventus.

MESTO, KI NIKOLI NE SPI..

...SE BO PRAVKAR ZDRAMILO

Tom Clancy's

RAINBOW SIX

VEGAS

www.rainbowsixgame.com

16+

www.pegi.info

ask about games .com

November 2006

XBOX 360. XBOX LIVE

PSP (PlayStation Portable)

PC DVD ROM

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "PSXO" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Mobizabava

Pošljite SMS

Pošljite SMS: GET KODA na številko 3333

PRIMER:

GET N5222 pošljite na 3333

*GRATIS

Naložite si brezplačno vsebino na vaš mobilnik

domači REALTONI

6PACK ČUKUR: HEY DJ	N4422
SAŠA LENDERO: NE GREM NA KOLENA	N4423
FREDY MILER: NAREDI DA MI PRIDE	N4424

zimski HITI

ALFI NIPIČ: SILVESTERSKI POLJUB	N4425
CRAZY FROG: JINGLE BELLS	N4426
DEAN MARTIN: LET IT SNOW	N4427
SAŠA LENDERO: MALI JELENČEK RUDOLF	N4428

melodije

DOMAČE	
SKUTER: GOR IN DOL	N4429
NINA PUŠLAR: NI ONA	N4432
FREDY MILER& YO-ZO: SRNICA	N4433
MLADE FRAJLE: MUCEK MOJ	N4434
TUJE	
JUSTIN TIMBERLAKE FEAT TI: MY LOVE	N4435
TAKE THAT: PATIENCE	N4436
LILY ALLEN: LITTLEST THINGS	N4437
SHAKIRA FEAT CARLOS SANTANA: ILLEGAL	N4438
MADONNA: JUMP	N4439
FERGIE: LONDON BRIDGE	N4442
ROBBIE WILLIAMS: LOVE LIGHT	N4443
SHAKIRA: HIPS DON'T LIE	N4444
PARIS HILTON: NOTHING IN THIS WORLD	N4445
JUSTIN TIMBERLAKE: SEXY BACK	N4446
LORDI: HARD ROCK HALLELUJAH	N4447
LORDI: WOULD YOU LOVE A MONSTER MAN	N4448

zabavni REALTONI

VELIKA BOMBA TIKTAKA	N4449
ZLOBNA MAČKA:	N4452
PRI ZOBOZDRAVNIKU:	N4453
STRELSKI OBRAČUN:	N4454
VRATA SE ODPRO, ŽENSKA Z	N4455
KAČA KLOPOTAČA:	N4456
KOBRIN UGRIZ:	N4457
RJOVENJE MEDVEDA:	N4458

NOVE igre ZA VAŠEGA MOBILCA

N5223

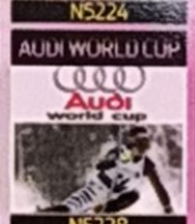
N5224

N5225

N5226

N5227

N5229



N5228

N5232

N5233

N5234

ustvarite SVOJE OZADJE

Pošljite SMS: GET KODA IME na številko 3333

PRIMER:

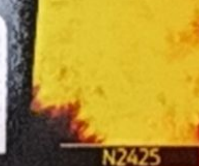
GET N37 ANA MARKO pošljite na 3333

barvna ozadja

N2422

N2423

N2424


N2425

N2426

N2432

N2427

N2428

N2429

N2433

N2434

N2435

N2436

N2437

N2438

N2439

N2442 N2443 N2444 N2445

animacije

N3422

N3423

N3424

N3425

N3426

N3427

N3428

XXX Premium

Pošljite SMS: XXX TINA na številko 6666

in si naložite 3 brezplačne erotične vsebine na svoj mobilnik

*Mobizabava klub: vsak, ki pošlje GET koda (ki se nahaja zraven posamezne zabavne vsebine) in potrdi pogoje sodelovanja, postane član kluba Mobizabava in enkrat tedensko prejme zabavno vsebino v vrednosti 200 SIT (0,83 €). Kot gratis si lahko naložite samo eno zabavno vsebino, vsaka nadaljnja vsebina stane 300 SIT (1,25 €). Za odjavo iz kluba pošljite SMS z vsebino GET STOP na številko 3333. Več na: www.mobizabava.si. XXX Premium klub: vsak, ki pošlje XXX ime (ime se nahaja v oglasnem sporočilu) na številko 6666 in potrdi pogoje sodelovanja, postane član kluba XXX Premium in enkrat tedensko prejme galerijo erotičnih vsebin v vrednosti 450 SIT (1,88 €), iz katere si lahko kot član kluba izberete 3 vsebine gratis. Odjava: XXX STOP pošljite na številko 6666. Več na: www.smscity.net. Za vse storitve velja: Poslan SMS je po ceniku operaterja. Prejet prvi gratis SMS je brezplačen. Podprti so telefoni z barvnim zaslonom, polifoničnim oz. mp3 zvonenjem, aktiviranim GPRS in imajo omogočena naročena sporočila. Pomoč uporabnikom je na telefonu 02 461 45 95. Ponudnik storitve in vsebin je je ThreeAnts Koban&Co. d.n.o.. Vsebine si lahko naložijo uporabniki Mobitela, Debitela in Simobila. Za preračun v evre je uporabljen centralni paritetni tečaj 239,640 SIT za 1 EUR.